新春恒例!! データ満載綴じ込み付録
ヴァリアブルCDジャケット集

隔週刊 平成10年1月30日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第2号（通巻122号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

サターンファン

SATURN FAN

■BIGタイトル緊急特報
新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド
スーパーロボット大戦F 完結編
ヴァンパイア セイヴァー

■発売カウントダウン先行攻略
センチメンタルグラフティ／街

■まだまだ遊び倒す充実の連続攻略
グランディア
シャイニング・フォースIII
シナリオ1 王都の巨神
Jリーグ プロサッカー
クラブをつくろう！2

■期待作&話題作続報
EVE The Lost One
わくわくぷよぷよダンジョン
仙窟活龍大戦 カオスシード
ソロ・クライシス／BAROQUE

1998
NO.2
1月30日号
540YEN

D2

runs under ******

runs under ******

warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)

W A R P.

SHOUEi

ウィザードリィ ネメシス

Nemesis

The Wizardry® Adventure

伝説の3Dダンジョン『ウィザードリィ』が、期待を超えるインタラクティブな感性で蘇った。リアリティを徹底的に追求する4つのエレメント。その大いなる進化により、プレイヤーの視界は新たなる魔界へとスリリングに誘われてゆく。

1. 最高峰グラフィックによる背景描写

旅の途中の町や城やダンジョンなどで、思わず足を止めたくなるような映像美が飛び込んでくる。

2. ストレスなしのフルムービー

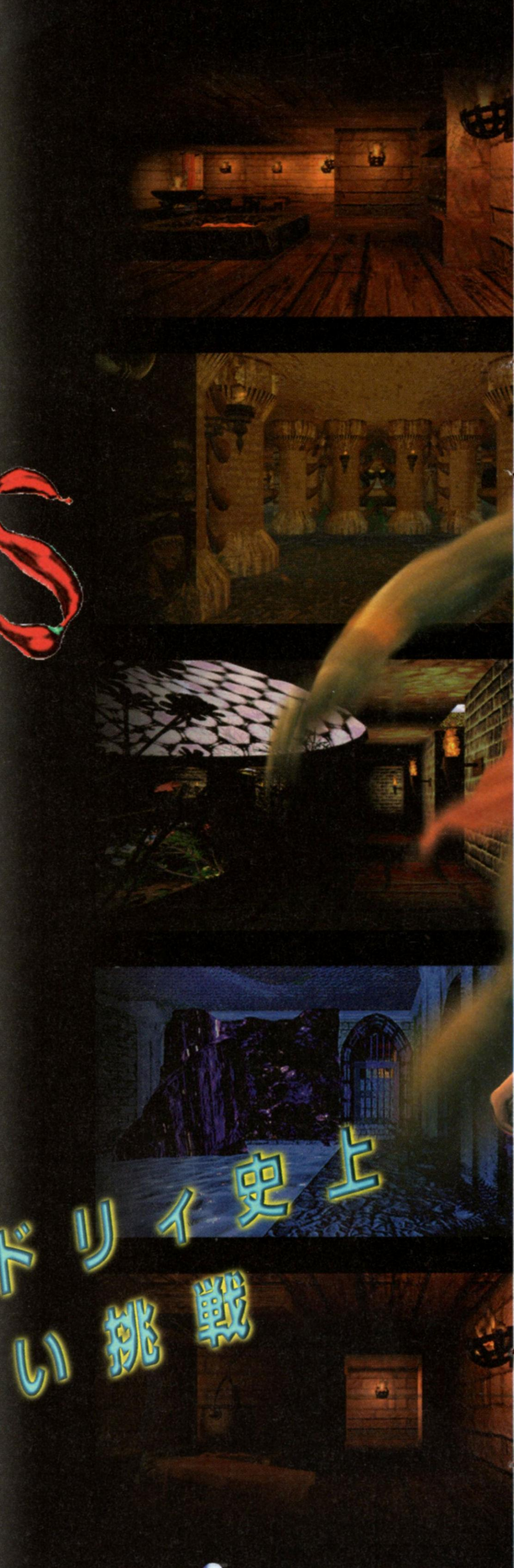
数多くの情感あふれるフルムービーが、ロードなしで随所に流れ、ウィザードリィ独特の世界をより一層演出する。

3. リアルタイム式バトルに迫力アップ

暴れ狂うモンスターには集中力を奮ってダイレクトに応戦。多彩な魔法を知る者がウィザードリィを制す。

4. 独りで挑む新たなる冒険

右手に剣、左手には魔法。今回はパーティを組まず独りで戦いに挑まなければならない。あなたはこの冒険にチャレンジできるか？



ウィザードリィ史上
最も美しい挑戦

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表わすものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

吸いこまれるリアルバックグラウンド
我をも忘れる未体験アドベンチャー
'98年1月22日発売
¥6,800(税別)
SIRTECH
©1997 ショウエイシステム
© 1996 by Sir-tech Software,Inc
Wizardry is a copyrighted program licensed to Shouei by Sir-tech Software,Inc. This product is for sale and use in Japan only. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.
株式会社 ショウエイ システム
〒113 東京都文京区本郷3-42-5 ボア本郷10F TEL03-5689-8444 FAX03-5689-8441
Homepage http://www.shouei-sys.co.jp/index.html
SEGASATURN

PACK IN SOFT
SEGASATURN
あなたのエンジン吹かしてあげる・・・
秋川みどり（豊島真千子）
秋川ゆかり（豊島真千子）
折原祐子（平松晶子）
星野未来（伊倉一恵）
倉石絵里（前田 愛）
冬木 栞（かないみか）
藤田京子（井上喜久子）
川上沙耶（鈴木麻里子）
国府田由里（富永みーな）
キャラクター
あなたを見つめるキャラクターは、個性的な美女ばかり。勝ち気な瞳に優しさが光るお嬢さま。オイルまみれのツナギの下に巨乳が揺れるあのコ。妹みたいなハツラツ元気!美少女・・・・さらにさらに他にも、テンコ盛りの女のコたちが待っている!
2月26日発売予定
¥6,800（税別）
本格レースゲームと恋愛シミュレーションがファースト・キッス!
湾岸デッドヒートシリーズ最新作!
湾岸トライアルLove
シミュレーション
中学3年から5年間の青春シミュレーション。親から買ってもらったカートと30万円を元に、勉強、レースの練習、体力作り、9人の女の子との恋愛、資金稼ぎのアルバイトと、やらなければならないことがいっぱい。スポンサー、メカニック、バックアップで主人公を応援してくれる女の子たちとは、リアルタイム&リアルボイスで会話が楽しめる。世界チャンプを目指すか、花嫁をGETするか、それともどちらも手に入れる?
ステージ下から応援するぞ
やさしく介抱してね!
レース
もちろん、メインのレースゲームもシッカリと本格派。定評のある湾岸シリーズの技術が、さらに洗練されて生まれ変わったぞ!最初のレースは基本のカートから。勝ち抜いてランクアップすれば、さまざまなコースや、ビッグ・タイトルにチャレンジできるぞ!また、チューニングも思いのままにできるから、頭脳的攻略もOKだ。
1年目01月08日（土）19:59
¥7,998,000
053/080
01'27"578
01'27"578
1/1
97
新システム
—ラブナビゲーション—
ドライブデートをしていると、女の子がいきなり話しかけてくる—これがラブナビゲーションシステム。
会話のバリエーションが豊富な「トライアルラブ」。いったい、どんな会話が飛び出してくるのだろうか。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©1997 Victor Interactive Software Inc.
パック イン ソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00～17:00）
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

CONTENTS

総力攻略

センチメンタルグラフティ ― 8
街 ― 22
グランディア ― 30
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神 ― 40

特報

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド ― 46
ヴァンパイア セイヴァー ― 51
スーパーロボット大戦F 完結編 ― 54
ROOMMATE3～涼子 風の輝く朝に～ ― 60
王様ゲーム ― 62

SEGA DYNAMIC PREVIEW

AZEL－パンツァードラグーンRPG－ ― 64
プロ野球チームをつくろう！ ― 67
ウインターヒート ― 68

CONT I NUE TO REPORT

EVE The Lost One ― 144
コード・アール ― 148
卒業III Wedding Bell ― 150
わくわくぷよぷよダンジョン ― 152
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに ― 154
BAROQUE ― 156
ステラアサルトSS ― 158

SATURN FAN

1月30日号 1998 No.2

●COVER MOTIF：センチメンタルグラフティ
作画：丞久幸宏 仕上げ：鈴木順子

©NEC Interchannel／マーカス／サイベル／コミックス

●COVER DESIGN：鈴木俊明

新春特別企画

1998どうなるセガサターン!? 後編 ― 77

サターンFAN特製！！ヴァリアブルCDジャケット ― 100

NEW 近日発売ソフト紹介

仙窟活龍大戦 カオスシード ― 160
ソロ・クライシス ― 164
大航海時代外伝 ― 166
坂本竜馬 維新開国 ― 168
じゃんぐリズム ― 169
本格将棋指南 若松将棋塾 ― 170
UNO DX ― 171
魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～ ― 172
NOON ― 174
速攻生徒会 ― 175

好評連載

●近日発売ソフトを編集部員がレビュー
サターンソフトImpression！ ― 176
●『彩のラブソング』続報
ときめきBeat Fast ― 189
●最新プライズ満載!!
プライズ エクスプローラー ― 190
●『VF2スペシャルパック』で通信対戦!!
セガ・パソコン倶楽部 ― 191
●今回はアトラス金子一馬氏に迫る
SATURN DREAM ― 192
●WIN95から臭作が登場!!
エルフFAN ― 194
●『セガラリー2』続報
ARCADE HITS NOW!! ― 196
●今年もがんばるAM3研
SPARKLING THE AM#3 ― 199
●大技コマンド等ウルテク炸裂!!
HYPER UL-TECH ― 200
●新着画面超速報!!
COMING SOON ― 205
●サターン用ソフト発売日一覧
新作発売カレンダー ― 210
●ソフト別索引&各種インフォメーション
ゲームインデックス＆次号予告 ― 212

1C連載 土星の王国 データ・ハガキ情報満載

●データ攻略充実
ゲーム研究所
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 ― 86
●サターンファン大集合!!読者ページ
コーンヘッドクラブ ― 92
●ひさびさコーナー復活
アンケートハガキからこんにちは ― 99
●関連情報満載!!
NEWS Dynamite！ ― 117
●売り上げデータ＆読者ソフト評価
RANKING STREET
売り上げランキング ― 120
前人気＆サターン移植希望ランキング ― 121
読者が審査員 ゲーム成績表 ― 122
リアルタイム・ゲームランキング ― 134
●アンケートに答えてプレゼントをGET!!
読者プレゼント ― 136

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本紙スペック表の見方等はP212に掲載してあります。

CONTENTS

総力攻略 SPECIAL EDITION

システムを完全網羅したプレイングマニュアル

Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフティ

発売直前!!

ヒロインたちとの再会は早めに 春休み中に12人全員と出会おう

12人のヒロインたちとの思い出を溯りながら、恋を成就させる育成シミュレーション。このゲームの最大の特色は、ヒロインたちに愛されるのではなくヒロインたちを愛することに努力する点だ。それを踏まえたうえで、ヒロインたちとの思い出を創っていこう。

➡序盤の春休み2週間でヒロイン全員と再会しよう

行動ポイントを増加させる

最初に行うこととして、行動ポイントの増加がある。この行動ポイントは、プレイヤーキャラの体力を表していて、このポイントが無くなると、宿泊(回復)以外の行動がとれなくなる。そんな事態を避けるためにポイントを増加させる必要があり、ヒロインと再会するごとにポイントは増加していく。そのため、ゲームの開始直前である、春休みの2週間を利用して12人全員と再会する必要があるのだ。東北、本州、九州と地区ごとに3人ずつ回っていくようにすれば、春休みの間に、12人全員と効率よく再会することができる。

⬆初期は20しかない行動ポイント。これを増加していこう

⬆ヒロインと再会することによって行動ポイントを増加できるのだ

せつなさと親密度がすべてのカギを握る

恋愛の成就度を表すものとして、せつなさと、親密度のふたつのパラメータがある。これらはハートの大きさと色で表される。親密度が高まっていないと、せつなさが上昇しにくいなど、ふたつのパラメータは密接に関わっている。このふたつのパラメータを上昇させながら、ヒロインたちとの仲を進展させていくのだ。

⬆ドキドキとしているハートが主人公への思いの大きさをそのまま表しているのだ

せつなさ

ハートの色とドキドキという動きで表されるせつなさを表したパラメータ。せつなさが高まってくるとハートが青から赤くなり、ハートの動悸が早くなっていく。せつなさはヒロインと会わないことで増加していく。このせつなさが高まっていないと起きないイベントがある。その見極めが重要だ。

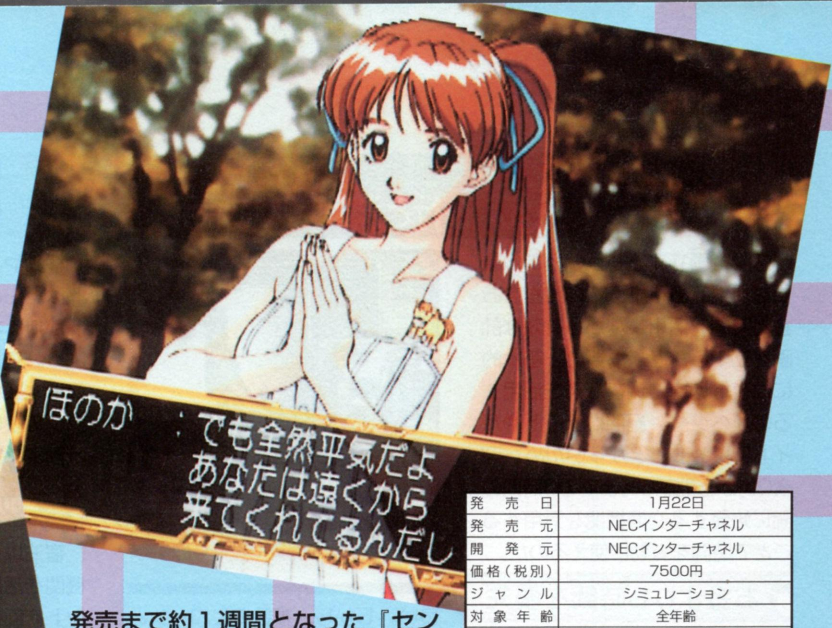
⬆せつないとデートの電話をかけると翌日にデートの約束をすることも

親密度

ヒロインと主人公の親密さを表す。親密度が上昇するとハートの大きさで表される。ハートが大きければ大きいほど主人公への思いが募っているのだ。この親密度が高いと、せつなさが上昇しやすくなりイベントが起きやすくなる。

⬅ヒロインたちとの親密度は重要なパラメータだ

©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト:甲斐智久



発売まで約１週間となった『センチメンタルグラフティ』。直前の今回は、ヒロインたちと楽しい1年間を過ごすためのプレイ用マニュアルを編集部で作成。みんなのせつない思い出づくりのための大攻略をおこなっていくぞ！

発売日	1月22日
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
価格（税別）	7500円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
ＣＤ枚数	2枚（初回生産分のみセカンドウインドウを同梱）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス・ムービーカード対応
バックアップメモリー	ブロック数19・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

自由度の高いシステムを熟知する コマンド活用法を完全解説

このゲームにおいて、実は攻略ルートというものは、ほぼ無いと言っても過言ではない。キャラのせつなさ、親密度の上がり方などさまざまな要素が重なり合っている。そのため同じ順番でヒロインたちと再会しても同じ展開を迎えられない。そこでルート攻略ではなく、大まかなゲームの流れとシステムについて解説していこう。

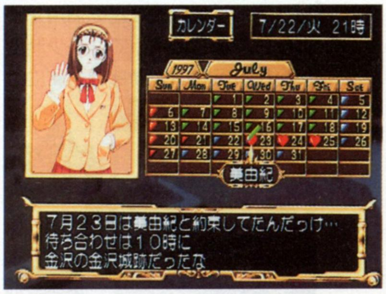
1 電話で連絡　バッティングは厳禁

デートの約束をするためのコマンド、電話。電話番号は再会すると教えてもらえる。電話をかけた場合、必ずデートの申込みとなるので他の女のコとのデートとバッティングしないようにしよう。すっぽかしてしまうとさまざまな弊害が起きるぞ。また電話は朝6時から夜11時まで、自宅からしかかけることはできないので注意。

⬆デートがバッティングしそうなときは涙を呑んでデートをずらそう

間に合う時間を約束

ヒロインたちとのデートには遅刻は厳禁。もちろんすっぽかすなんて最悪。そのため自分が間に合う時間に約束をする必要がある。北海道のほのかとデートの後、翌日の朝10時に長崎で晶とデートというスケジュールを組んだって、遅刻するのが目に見えている。そんなことにならないように、日時のチェックは怠らないことだ。



⬆遅刻した場合ヘタをするとすっぽかしと同じになってしまうので注意

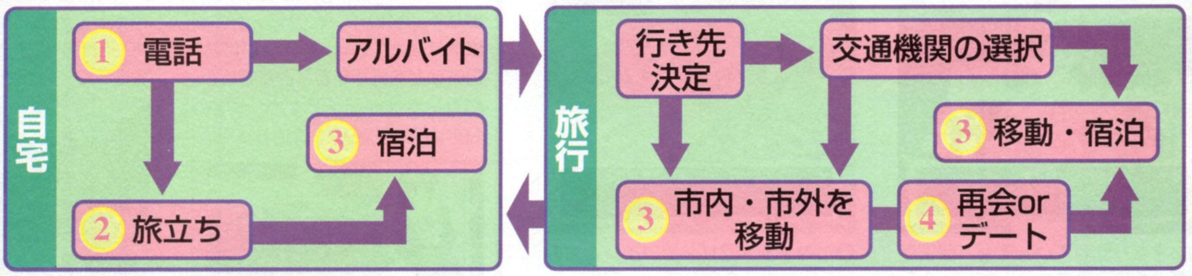
留守電には即フォロー

親密度とせつなさが上がっているとヒロインから主人公のもとへ留守電が残っている場合がある。これは、放っておくとおきるイベントで、親密度が上昇している証拠。留守電が入っていたら即せつなさマップでハートをチェックしよう。せつなさが炸裂しないようにフォローを入れる必要がある。

⬆留守電が入っているときはヒロインによっては要注意だ

ゲームの流れ

自宅と旅行のふたつの大きなブロックを交互に行き来し旅とヒロインとのデートを繰り返す。



2 旅立ち 夜行と深夜バスを活用

恋愛と両立するもうひとつの重要な要素である旅。この旅程をお金と時間を活用しながら有効な計画を立てることが重要だ。基本的には夜行列車と深夜バスを活用するのがベター。昼間はデートやバイトに費やすことが多いため、深夜0時から翌朝6時までの6時間の間に始発する交通機関を活用することで時間を有効に使えるのだ。

⬆日本全国を８つの交通機関を駆使してヒロインと出会うために旅する

お金よりも時間を優先

前述の通り、限られた時間をいかに活用するかがこのゲームのカギとなる。そのためヒロインたちの行動時間である、昼間から夜7時前後以外の時間、つまり夜間を移動に活用するのが攻略の基本。もちろん、飛行機などを活用するよりも、場合によっては多少時間がかかるが安い交通機関も時には良い。しかし、複数のヒロインとのデートの約束時や日曜日の夜など、状況によっては深夜バスや夜行列車では間に合わないという事態も起きる。その場合はお金よりも時間を優先し、飛行機や特急列車を使用する。お金はアルバイトで稼ぐことができるので、デートや学校に遅刻するくらいなら、オケラになるほうがマシなのだ。

⬆時間とお金を天秤にかけたとき、優先するのはお金より時間だ

⬆平日の朝８時までに東京に戻れないと学校に間に合わなくなるのだ

3 市内を移動 ヒロインとアポなしデートも可

ヒロインとデートした後でも、まだ時間に余裕があるのならば、その近くの土地を訪ねていこう。その市内を回っていると、ヒロインとばったり出会うこともある。とにかく会うことで、親密度は上昇していくので、そのためにも、デートの前後の時間を活用して、ヒロインをアポなしで訪ねよう。そのとき、親密度が高ければそのままデートに移行することも。時間の許すかぎり散策を行おう。

⬆いきなり訪ねていっても、親密度が高ければそのままデートへ行ける

⬆市内を歩き回り、ヒロインたちのいそうな場所を探していくのだ

3 宿泊で体力回復 行動ポイントはコマメに回復

移動や、市内散策で行動ポイントはどんどん消費される。ポイントが無くなる前に宿泊して回復しよう。宿泊は5000円のシティホテル、2000円のユースホステル、タダの夜明かしの3つ。高いほど行動ポイントの回復率は高い。

⬅3種類の宿泊場所からお金に合わせて選択

交通機関でも回復可能

宿泊以外でも、実は移動の交通機関を活用することで、行動ポイントを回復することはできる。基本的に行動ポイントは消費されていくが、交通機関によっては快適にリラックスして移動することができるものもある。例えば飛行機や特急夜行などだが、そういったものを利用すると、行動ポイントを消費しつつ回復し、結果として行動ポイントがプラスとなる場合がある。宿泊すると強制的に朝の6時になってしまうので時間を有効利用したいときに活用しよう。

⬅深夜バスで長距離に乗ると行動ポイントは減る

➡快適な交通機関に乗れば行動ポイントは上昇する

コマンド活用が展開をラクにする!!

前述以外にもあるコマンド。ゲームを進めていくうえで、重要なものを3つ紹介する。以下に紹介するコマンドは、ゲームを攻略していくうえで、プレイヤーを助ける重要なコマンドとなっている。この3つのコマンドを活用することで、ヒロイン攻略への道がより近くなってくる。ではひとつずつ解説していこう。

プロフィール

最も活用するコマンド。このコマンドで「せつなさマップ」を開くことができる。この「せつなさマップ」上には、せつなさと親密度を表したハートが表示されている。ヒロインの気持ちを再確認することができる。

➡せつなさマップでつねにパラメータを確認する

スケジュール

１年間のスケジュール表を呼び出せる。ヒロインとのデートの約束をするとハートマークが付き、日時などを確認することができる。

⬇日付をクリックすることでその日の約束を再確認することが可能

アルバイト

自宅、及び各地方で行えるアルバイト。旅先で路銀が底をついた時や日時的に余裕があるときにお金を稼ぐことができるコマンド。

⬅地方色豊かなアルバイトがあるぞ

4 ヒロインとデート せつなさと親密度で変化

このゲームのメインとなるヒロインとのデート。このために旅程で頭を使っているといっても過言ではない。しかし、基本的に選択肢があるわけでもなく、デートにこぎつけるまで苦労がさほどあるわけでもない。とにかく、いかにして、遠距離に住んでいるヒロインたちのもとへ、回数多く会いにいけるかが重要なのだ。デートには3種類あり、親密度とせつなさの上昇率によって、さまざまに変化していく。以下、3つのデートについて詳細に解説していく。

⇧空白の期間を埋めるように、思い出深いデートも数多くある

⇦こういう展開になってきたら、彼女のハートのなかには、主人公への思いでいっぱいだ

ショートデート 繰り返しで好意を上げる

もっともオーソドックスなデート。初期に起きるデートのほとんどがこのデートだ。特にイベントが起きるわけでもなく、会話のみでデートが進んでいく。親密度を上げるためのデートだ。このデートを繰り返し、ヒロインとの仲を進展させていくのだ。

⇨ちょっとした会話ですぐに終わるショートデート

親密度で態度が変わる

親密度とヒロインとの関係は、前項でも書いてきた。もちろん、このデートのときでも、密接に親密度が関わっている。デート中の会話やヒロインの態度がそれだ。親密度とはヒロインの主人公に対する愛情の深さと言い換えることもでき、大きさによって会話や態度が変化する。ハートの大きさ以外でひと目で分かる親密度の変化はヒロインの態度しかない。このヒロインの変化とハートをチェックしてデート回数を調節しよう。

⇧⇨上が親密度が低い状態で、右が親密度が高くなっている状態。ここまで会話が変化していくのだ

ロングデート 会話選択で親密度UP

ヒロインとのデートのなかで、親密度とせつなさがアップした状態でおこるデート。ヒロインたちとその地方のデートスポットを回っていく。内容としてはショートデートと大差はないが、会話の内容が、より進展したものとなっている。会話の流れのなかで、時折3択が表示され、答えを選択する場合があり、そのときに適切な答えを選ぶことで、親密度がアップしていく。中盤にかけて、親密度がアップしていけば主流となっていくデートだ。このデートがゴールデンウィークで起きるようになれば、ヒロインとの仲は順調だ。

⇩3択から答えを選ぶ場合も。ヒロインの気持ちを考えて選択しよう

⇧かなりつっこんだ関係といっても過言じゃない会話が展開するのだ

イベントデート ヒロインとの新しい思い出が

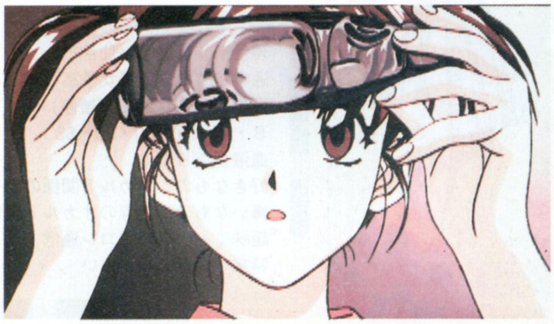
せつなさが最も関わってくるデート。このデートが季節ごとに起こせないと、ヒロイン攻略は難しくハッピーエンドになりにくい。大まかにわけて2種類あり、まず季節ごとにお祭りや海にいくイベントデートがある。これは、基本的に3択が組み込まれ、親密度を上げることができる。次にヒロインとの思い出を回想する回想イベント。これが攻略のカギとなる。

⇧ビジュアルによって展開し、会話が弾んでいくイベントデート

回想イベントでヒロイン攻略のキーワードを得る

イベントデートのなかでも特に序盤で重要なのが、回想イベントだ。ヒロインたちとの思い出のキーワードを回想するイベントで、このイベントを全部見ることがハッピーエンドへのカギとなっている。主人公が、ヒロインたちとの思い出を回想することで、ヒロインたちの主人公への思いが上昇していくのだ。

⇨セピア色のビジュアルで展開する回想。この思い出が恋のカギなのだ



沢渡ほのか
in札幌

現住所：北海道（札幌市）
通学校：私立祥桜学園高校（３年）
誕生日：５月14日（牡牛座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：79・56・80
血液型：Ｏ型
好きなもの：ショッピング
嫌いなもの：乱暴な男のコ、ゴキブリ
趣味：ウインドウショッピング
特技：乗馬、馬の世話

特別な異性としてガンガン接する

北海道は札幌で主人公を待っているヒロイン、ほのか。このコとの仲を進展させせようと思った場合、東京ー北海道間という距離が、一番のネックとなる。この距離を交通網をうまく活用して克服していく必要がある。日曜日をデート日にして、土曜日を移動に費やし、日曜の夜に飛行機で東京へといった感じで、とにかく時間をいかに活用するかが重要なキャラだ。そのため、とにかく会いにいき、序盤からほのかとのデートを繰り返し親密度を上昇させることが必要だ。また、中盤では移動距離を逆手にとって会いにいくのを控え、せつなさを上昇させるという手もある。異性が苦手なため、特別な男のコという部分を３択などでも印象づけられれば、親密度が上昇しやすい傾向がある。押していくのがこのキャラには有効なようだ。

⬆異性との交際が苦手なほのか。彼女から異性への恐怖心を取り去ろう

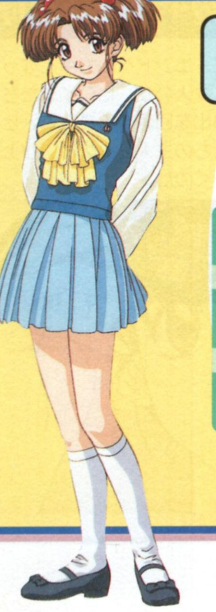
安達妙子
in青森

現住所：青森県（青森市）
通学校：県立青垣高校（３年）
誕生日：１月19日（山羊座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：84・59・86
血液型：Ａ型
好きなもの：子ども
嫌いなもの：化粧、アクセサリー
趣味：近所の子どもと遊ぶこと
特技：スキー、雪かき

幼なじみとしての思い出が２人を結ぶカギ

青森に住む幼なじみ、妙子。12人のヒロインのなかでも、主人公にとって特別な位置づけの女のコだ。青森という立地条件から、ほのかとの同時攻略が最も有効だ。幼なじみという関係上、最も主人公と親しい間柄ながら、その関係がどちらかというとふたりの仲の進展を邪魔しがちだ。しかしその関係の長さから、親密さは序盤からかなり高めな感じ。狙い目として、妙子との会話などでは、遠慮は禁物。誘われたりした場合、素直に受けるのが無難なようだ。また、留守電なども頻繁にかかってきやすい。幼なじみというカベをいかに乗り越えるかが、攻略のカギだ。

➡「お帰りなさい」という言葉がふたりの関係を言い表している



永倉えみる
in仙台

現住所：宮城県（仙台市）
通学校：私立萌黄女子高校（３年）
誕生日：７月20日（蟹座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：80・58・83
血液型：Ｂ型
好きなもの：オカルト関係の本や話
嫌いなもの：実際のオカルト現象
趣味：占い、パソコン通信
特技：えみる語、占い

運命のダーリンとして優しく接するのが吉

仙台で再会する女のコ、えみる。占い好きで、明るい少女である彼女は、主人公のことを運命のダーリンと呼ぶなど、夢見がちな一面を持っている。デートにしろ会話にしろ、とにかくカワイイ。会話の節々に幼児性が強く感じられるが、それがまた彼女の魅力となっている。会話選択の３択でも、基本的には彼女のカワイさを素直に褒めてあげたり、運命のダーリンとしてふるまっていこう。仙台という東北の中間地点の土地のため、北海道のほのか、青森の妙子への中継地点として、同時に進めていくことも可能だ。また、えみるは留守電を頻繁にかけてくることがある。だからといって会いにばかり行っているとせつなさが全然上昇しなくなってしまう。それさえ注意していれば、えみるとの思い出作りはそう難しくない。

⬆幼さの残る言葉を使うえみる。彼女のカワイさを素直にほめてやろう

⇧イベントデートで、ほのかのいちばん好きな場所を案内してもらう。ふたりの仲は急接近だ

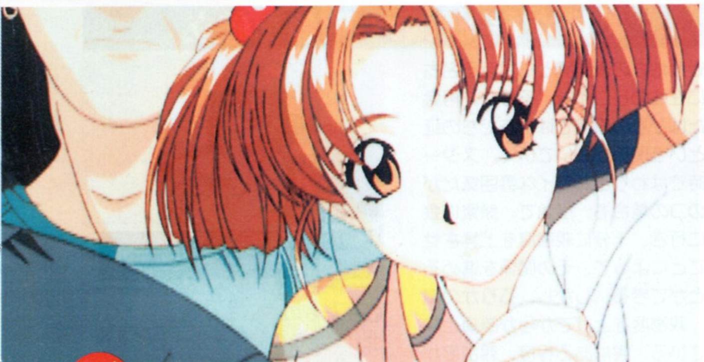
⇩夏に一緒にプールへ。お約束な展開だが、水着姿を異性に見せるなんて水泳の授業以外にはないのだ

⇧ほのかと主人公の接点となった思い出の牧場へ。ここからはふたりの共通の思い出がスタートしていく。序盤におこしておきたい回想イベントだ

⇧ねぶた祭りでのひとコマ。こういう無防備な姿を見せてくれるのも幼なじみの証拠。こういう状態だったら遠慮なくツッコミをいれてやろう

⇩小学生時代の思い出のおままごと。大きくなってもふたりの関係はかわらない

⇦主人公へ思わずつぶやいた言葉。この言葉こそ、妙子の心に秘められた主人公の思いをすべて表しているのだ



⇧仙台の夏の名物、七夕祭りにて。人込みのなかでダーリンの袖にしがみつく、えみる。なにげない仕種がかわいらしさをかもしだしている。そんなえみるを、全身で受け止めてあげよう

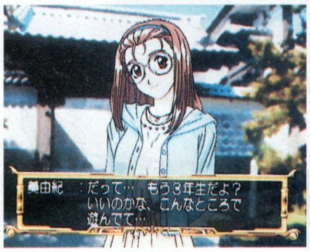
⇩大好きなダーリンと一緒に遊覧船に乗って思わず…。船酔いでぐったりしているえみるを介抱してあげる。とくに選択肢のないイベントだが、主人公に対するえみるの安堵感をプレイヤーが感じることのできるイベントだ

保坂美由紀
in金沢

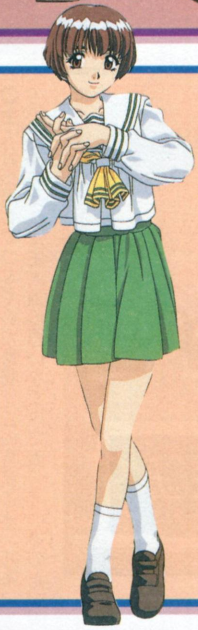
現住所：石川県（金沢市）
通学校：県立茶山高校（３年）
誕生日：２月16日（水瓶座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：85・58・84
血液型：Ａ型
好きなもの：印象派の絵画、日本画
嫌いなもの：和服
趣味：美術館にいくこと
特技：絵画の鑑定

受験への不安を取り除くアドバイスを！

東京にほど近い、北陸は金沢に住むヒロイン、美由紀。受験を間近に控えている高校３年生という時期だけに、ピリピリしている美由紀。彼女にとって、主人公とのデートは息抜きでもあり、自分自身への励みでもある。そのため、主人公とのデートも、遠出をするというものよりも、近所へ散歩に行ったり映画を見たりといった息抜き感覚のものが多いようだ。美由紀にとって、主人公は恋人というよりも、支えになってくれる頼れる男のコなのだ。よって選択肢なども基本的には、彼女の支えになるように、アドバイスをしたり、時には叱ったりして美由紀を安心させてあげよう。また、どちらかというと、美由紀は自分の気持ちを隠すタイプなので、留守電が掛かってきたときには、せつなさが高まっている。フォローを忘れずに。



⬆高校３年生という自分の立場に対して漠然とした不安を感じている



星野明日香
in横浜

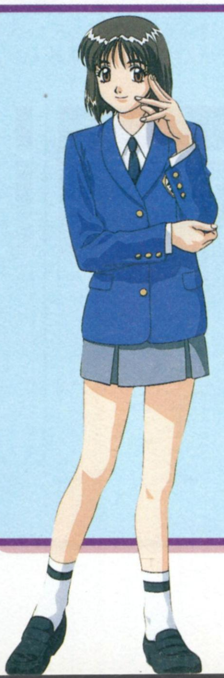
現住所：神奈川県（横浜市）
通学校：私立清華女子高校（３年）
誕生日：６月21日（双子座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：80・60・86
血液型：Ｂ型
好きなもの：行列、人だかり
嫌いなもの：行動しないこと
趣味：情報誌と情報番組の総チェック
特技：クレーンゲーム

常に明日香を立てて会話を

神奈川県は横浜に住んでいるヒロイン、明日香。彼女は12人のヒロインのなかで唯一、主人公の目と鼻の先に住んでいるヒロインだ。逆にいつでも会えるという感覚のため、

⬆朴念仁な主人公の受け応えに思わず。ふたりの関係そのままなセリフ

放って置きがちだ。彼女との仲を進展させたい場合、ドライ感覚の明日香の親密度を序盤でいかに上昇させられるかが重要だ。明日香とのデートは自他ともに認めるミーハーである彼女に付き合うことが中心。その時その時で、彼女のいちばん興味あるものに、付き合わされることが多いようだ。照れ隠しに、明るくふるまうという点を考慮に入れ、笑顔の裏側の彼女の気持ちを汲んだ選択で、３択を答えよう。ベタベタとした関係はあまり好んでいないようだ。親密度とせつなさの上昇率はあまり高めではないようなので、ドライな関係を盛り上げていこう。



山本るりか
in名古屋

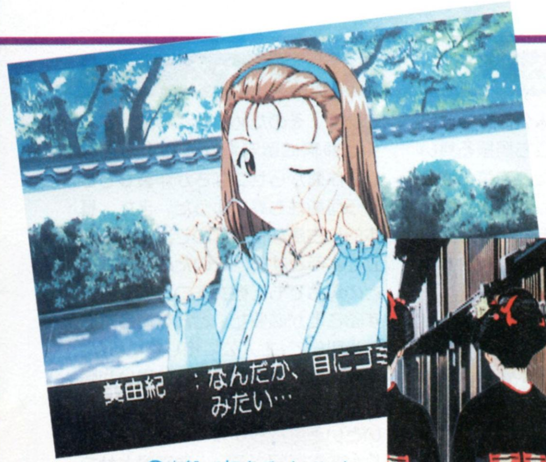
現住所：愛知県（名古屋市）
通学校：県立水塚高校（３年）
誕生日：８月22日（獅子座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：82・56・84
血液型：Ｏ型
好きなもの：特になし
嫌いなもの：嘘をつくこと
趣味：特にはない
特技：野次馬

特別な存在という関係を確立

近畿地方の表玄関とも言える名古屋に在住のヒロイン、るりか。再会したばかりの序盤では、友だちの延長という関係が続いていく。スタート時ではわりとドライな雰囲気だがこのコの場合も、序盤で、頻繁に会いに行き、十分に親密度を上昇させることによって、その関係を進めることができる。しかし、るりかの場合、親密度を上げてからが勝負となっている。実はある程度、親密度が上昇してから、るりかは直線勝負となる。会話の節々に、主人公への思いを匂わせるようなセリフが増え、選択肢でも、主人公へさりげなくガールフレンドの存在をきくなど、恋

⬆友だちの多いるりかならではのセリフ。この関係を盛り上げよう

人として見てほしいという部分が見え隠れしてくる。３択でも、そういった部分を加味した答えを返していこう。ストレートな言動が、るりかを攻略する最短ルートとなる。



⇧序盤で起きるイベント。できればゴールデンウィークの前にこのイベントを起こしておきたい。美由紀との初ロングデート

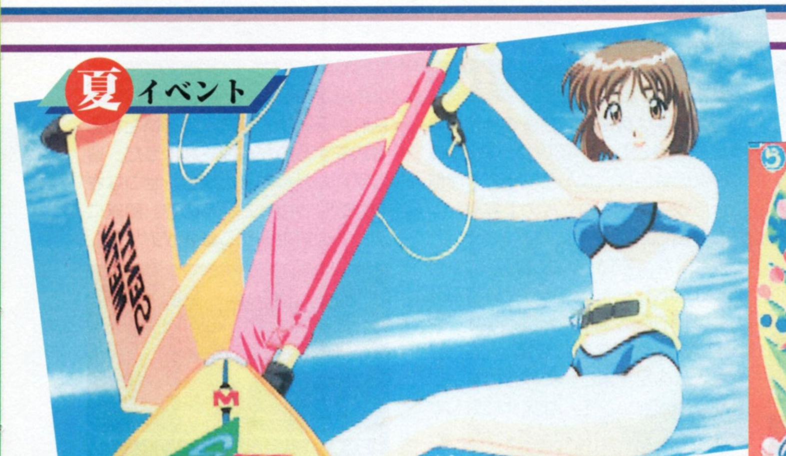
⇩金沢と言えば京都に次ぐ芸者の街でもある。実家が反物屋を営む美由紀にとって、芸者たちは意外にも親しい間柄なのだ。それにやっぱり、着物に目がいってしまうようだ

⇧美由紀と遠出して海へ。受験勉強の合間に遠くに行こうと誘われるのは、やはり仲が進展した証拠。息抜きも兼ねてたっぷり楽しもう

⇧初デートにはカラオケへ。これだとまるでデートというよりただ単に友だちどうしで遊びに来たみたい。明日香と主人公との序盤の関係そのまま。この状態をなんとか打破して、ふたりの仲を進展させていくのだ

⇩流行発進スポットである横浜。ここでのデートはまさに明日香のためにあるようなものだ。新しいお店はチェック、チェック

⇧新しいもの好きで、行列のできる店には行ってみないと気が済まない明日香らしいデート。中華街を食べ歩くというのも情報誌をチェックして手当たり次第だから結構大変なのだ



⇧夏にるりかと一緒に海に行ってウインドサーフィンにチャレンジ。こういう面白そうなものには手を出さずにはいられないのが、るりかなのだ

⇩るりかとの初イベントデートでゲーセンへ。序盤はどうしても友だち感覚のデートから発展しにくい。親密度とせつなさを上げていくことでどんどんロマンチックな内容のデートへと変化していくのだ

綾崎若菜

in京都

現住所：京都府（京都市）
通学校：私立紫雲女子高校（３年）
誕生日：９月16日（乙女座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：84・57・85
血液型：Ａ型
好きなもの：抹茶、骨董品、寺社巡り
嫌いなもの：争いごと
趣味：抹茶を飲むこと
特技：応急手当

古風な彼女を常にリードする

古の街、京都で主人公を待つヒロイン、若菜。古風な立ち居振る舞いで、もの静かな少女だ。若菜の場合序盤で親密度が上昇しやすく、数回のデートでせつなさもかなり上昇していく。そのため、すこし放っておくと頻繁に留守電が入るようになり、序盤からせつなさが炸裂してしまう可能性も高いようだ。また、基本的に古風な性格なので、主人公を立てようとする。そのため、３択などの場合でも、彼女をつねにリードすることが必要だ。どんな場合でも１歩引いて、主人公に接してくるが、実際には、主人公への熱い思いが隠れている。そのため、つねに会いたいという気持ちが強く、せつなくなりがちな展開が多い。親密度とせつなさの調節が意外に難しいタイプ。せつなさ炸裂にならないように、こまめにデートを繰り返そう。

⇧つねに１歩引いて、主人公のことを考え、立てている若菜

森井夏穂

in大阪

現住所：大阪府（大阪市）
通学校：私立笹峰女学園高等部（３年）
誕生日：４月19日（牡羊座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：83・58・84
血液型：Ｏ型
好きなもの：走ること、寝ること
嫌いなもの：テスト
趣味：走ること
特技：お好み焼きを焼くこと

ベタベタするよりさわやかな関係を

食い倒れの街、大阪生まれのチャキチャキの浪速っ娘、夏穂。12人のヒロイン中、ナンバー１のスポーツ娘である夏穂のイベントは、散歩やテニスなど、さわやか系のものが多い。が、気が強いようで実はそうではなく、主人公を見送るときに思わず悲しげな表情を浮かべたりと、精神的なもろさを持っている感じ。しかし、会話の展開やデートの傾向からも、ベタベタとした付き合いかたよりも、さわやかな関係を求める面も強い。序盤では、上がりやすそうで意外に親密度が上がりにくいようだ。さっぱりした性格だからか、序盤はせつなくもなりにくい。彼女とハッピーエンドを迎えるためには、序盤と中盤でのデート攻勢が重要。また、アポなし散策で市内でばったりというのも効果アリ。彼女を狙うならつねに大阪に足を運ぼう。

⇧夏穂に会いにきたという主人公の言葉に照れ隠しで強気なお返し

杉原真奈美

in高松

現住所：香川県（高松市）
通学校：県立白井坂高校（３年）
誕生日：３月12日（魚座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：78・56・81
血液型：Ａ型
好きなもの：静かな水辺、小鳥、詩集
嫌いなもの：喧騒
趣味：森林浴、詩集を読む
特技：相手の考えを読む

身体をいたわって、優しく接する

香川県は高松で、ひっそりと小鳥たちと過ごしている少女、真奈美。彼女の特色は、なんといっても序盤から親密度、せつなさの上昇率がかなり高い点。すぐにハートが赤く、大きくなっていく。主人公への気持ちはストレートで、好きという自分の気持ちをあまり隠そうとしないタイプだ。病弱な自分を嫌っており、主人公の足手まといになるのをいやがる面が強い。そんな彼女に対しては、とにかくいたわることが必要。精神的に強くなることを強要するのではなく、ガンバレと励まし、一緒に歩いていこうとする主人公の姿勢が彼女のハートを射止めていく。会話時の３択でも、真奈美をいたわる選択をするのがベターなようだ。留守電がかかってきた場合、せつなさがかなりつのっているので、即座にデートの約束をする必要がアリだ。

⇧病弱な自分を嫌いな真奈美。彼女に心の強さを与えてあげるのが重要

⬆若菜とプールへ。
主人公へ泳ぎを教えている若菜の姿は、古風ななかに母性を感じさせる。まさに良妻賢母になれるヒロインなのだ

⬇祇園祭の喧騒のなか若菜の手を引いて駆け抜ける。こういう展開になったとき、自分をリードしてくれる主人公に対し、若菜は全幅の信頼を置いているのだ

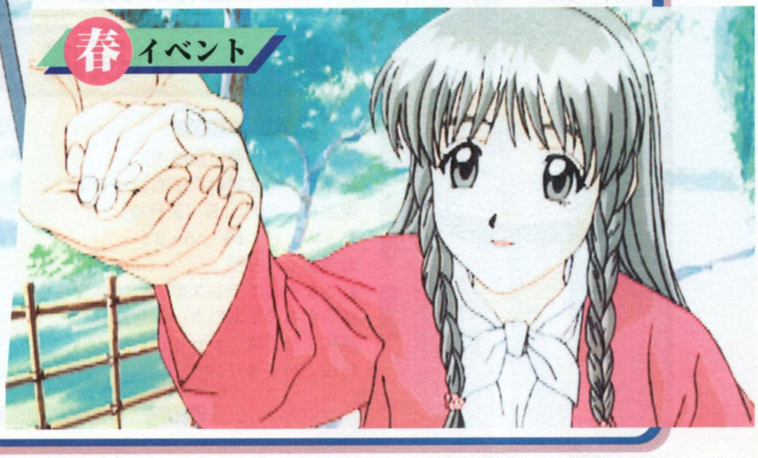
⬆春から初夏にかけておきる夏穂との初イベントデート。スポーツ万能な夏穂に付き合ってテニスをするが体力はガタガタに。でもそれでも強がるのが男のコというものだ

⬇スポーツ娘である夏穂との接点は、実は走ること。小学校のときの思い出が夏穂をランナーへと進めた。そんな思いが夏穂にこんなセリフを言わせる

➡海でのデート。ビーチバレーコートを見つけた夏穂と勝負。強烈なアタックにタジタジになるけどここでもやはり強がって男の意地を見せてやるのも一興だ

⬆海辺で詩集を読む真奈美。泳ぐことに対して勇気を出せない真奈美の手を引いて一緒に泳ぐ。普通の女のコとして普通に接してあげるのが彼女に必要だ

⬇手を引いて山を登っているふたり。弱くない、強さはきっとあるんだということを真奈美に教えてあげることが一番重要。この思いが真奈美に通じたとき、彼女との心の絆がさらに強くなっていく



七瀬優

in広島

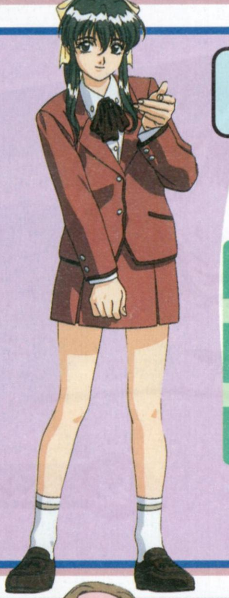
現住所：広島県（広島市）
通学校：県立朱之宮高校（３年）
誕生日：12月18日（射手座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：85・56・85
血液型：Ｂ型
好きなもの：旅行
嫌いなもの：人込み、騒音の中
趣味：旅行、星を見ること
特技：掘り出し物を見つける

独特な感性を理解するのが吉

広島に住む、不思議な感性を持つヒロイン、優。その独特の感性と行動で主人公に接してくる優は、せつなさが上昇してきても、あまり留守電をいれてくることはないようだ。

⇧星降る夜に運命的な出会いをした主人公と優。すべての始まりは星空

そのため、つねにせつなさマップにチェックを入れ、彼女の気持ちが今どんな感じなのかに注意する必要がある。デートの傾向は基本的に優の感性に合った、お気に入りスポットを案内するというものが中心。どちらかというと自分勝手な感覚を優自身も感じているらしく、実は迷惑なんじゃないかと主人公に対して心配している部分がある。優の純粋な気持ちを受け止めてあげる度量の広さがプレイヤーには求められる。優が優であるために大事にしている感性を主人公も大事にすることができれば、優との仲を進展させることは比較的簡単になってくる。



松岡千恵

in福岡

現住所：福岡県（福岡市）
通学校：私立黒曜館高校（３年）
誕生日：11月23日（蠍座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：88・57・87
血液型：ＡＢ型
好きなもの：ブリティッシュロック
嫌いなもの：歌謡曲
趣味：バロック音楽、ロックの演奏
特技：ギター演奏

素直な言葉で彼女に接しよう

博多でロックバンドを率いているロッカー、千恵。男勝りで恋愛にあまり興味がない感じのクールな印象を持たれやすいヒロインだ。しかし主人公に対しては、そうと思わせないようにしながら、素直に再会を喜んだり、デートに対して照れたりとかわいらしい一面を持っている。序盤では、上がりにくそうで、実は親密度は上昇しやすい傾向にあるようだ。主人公に対する乱暴な言葉遣いや、ぶっきらぼうな仕種のほとんどが照れ隠しであり、千恵に対する選択肢も、普通の女のコとして接していくことが吉だ。彼女との交際の最大のネックはやはり距離。東京－福岡間という長距離にかかる時間をいかにして効率よく使用できるかが、仲を進展させるカギとなっている。距離という問題を解決し、デートを繰り返すことが一番の近道だ。

⇧男勝りで、勝ち気な発言ばかりの千恵。その実カワイイ女のコなのだ

遠藤晶

in長崎

現住所：長崎県（長崎市）
通学校：県立誠林女子高校（３年）
誕生日：10月31日（天秤座）
Ｂ・Ｗ・Ｈ：83・58・83
血液型：ＡＢ型
好きなもの：センスのいいアクセサリ
嫌いなもの：あいまいな言葉
趣味：テニス、ショッピング
特技：バイオリン

さりげないセリフを聞き逃すな

異国情緒あふれる長崎で、主人公と再会するヒロイン、晶。彼女との最大のネックは12人中最も遠い、東京－長崎間という距離。彼女のもとへ直接会いに行く場合、時間を有効に活用できる交通機関が少ない。そのため、移動にかかる時間がどうしても長くなり、旅程の立てかたが難しくなるのだ。それさえクリアすることができれば、親密度の上昇率は序盤からかなり高めなので、イベントを起こしやすいヒロインのひとりと言える。大人びたクールな女のコというイメージが強いが、実際には主人公への熱い思いを隠しきれない、情熱的な一面を持っていることがわかる。思わせぶりなセリフが多いがそれに合わせるのではなく、こちらからのアプローチはストレートな選択を心掛ける。そうすることが、晶攻略の一番の近道となっている。

⇧大人びたイメージが強いが、じつは、子供っぽい面をもってる晶

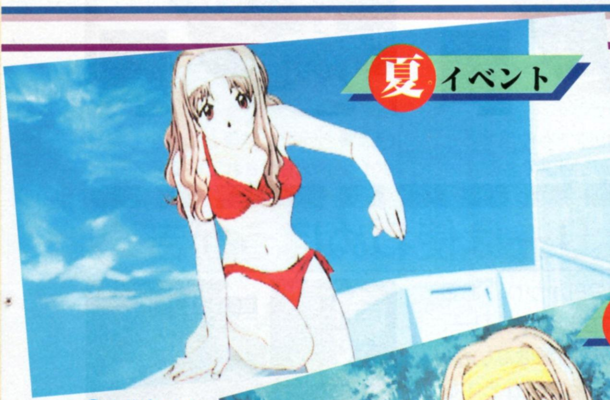
⇩自分自身の価値観とセンスですべてを感じている優。それを共有することがふたりの第一歩だ

⇧優のお気に入りの滝まで涼を取りに。嬉しそうに先導する優からは、普段の彼女らしからぬ明るい笑顔が浮かんでいる

⇧いつも主人公を引っ張り回していて、迷惑をかけているんじゃないかと心配している優。そんな彼女の心配は杞憂だということを言葉にして伝えてあげよう。心配ごとを取り除いてあげれば、笑顔で主人公を迎えてくれるから

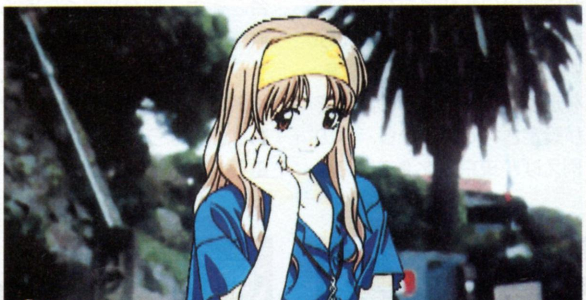
⇧お祭り終わって日が暮れて。心地よいそんな疲れのなかでジュースを渡してくれる優しい面を持っている千恵。ざっくばらんで男勝りな彼女だけれどけっこう気配りがきいてる優しい面を持っているのだ

⇩実は、12人のヒロインのなかでいちばんスタイルがいい千恵。普段のカッコからは想像も付かないスタイルだ。そんな千恵の姿に対しては素直に見とれよう。女のコとしての千恵を、再認識することができるぞ



⇧遠藤家のクルーザーで洋上へとクルージングに出発。実は良家のお嬢さまなのである

⇩グラバー亭を散歩したあとお茶を。ティーカップの向こうでいたずらっぽく微笑む晶。いろいろな面を一度に感じさせてくれる女のコだ



⇧さりげなくドキリとするようなことを言ってくる晶。こんな問い掛けには素直に応じよう。親密度がアップするかも

★特別コラム★

センチメンタルグラフティ ちょっとお得な 交通網活用講座

さて、ここでは前項までのシステム、キャラ別攻略とはうって変わって、交通網に焦点を絞ってちょっとおトクな攻略法を紹介。恋愛以上に重要とも言える、旅程を立てる上での交通網の選択。最も有効な交通機関を選ぶための、ヒント集をお送りしていこう。

東京に戻るにはヒッチハイクがおトク

まずは、最近注目の交通機関、「ヒッチハイク」の活用法。ゲーム中では、移動に何時間かかるかわからない、希望のところにいつも行けるかわからないといった面ばかりが目立つ。が、しかしまったくお金がかからないという利点があるのもこれまた事実。そこで東京への帰りに、このヒッチハイクを利用することをおススメ。希望の土地へ行く確率はあまり高くないが、戻りの場合トラックの運ちゃんは東京へ行く場合が多い。北海道や長崎から帰宅する場合は勧められないが、近畿、北陸からの戻りには十分活用できるぞ。

⇧このコメント時は時間がかかるぞ

⇧行動ポイントを大量に消費する

土地によって有効な交通機関が変化

南北に長い日本列島を旅する場合、列車やバスを使えば安く上がるというものではないのが事実。地面を走る乗りものはその距離で料金が設定されているから、なのだ。例えば、東京－北海道間の場合。途中、仙台や青森に寄らずに旅行する場合、飛行機を使ったほうが時間が早く、じつはお金も安く済むのだ。複数のヒロインを訪ねないのならば交通機関の選択が重要なカギとなっていくぞ。

飛行機

⇧やっぱり最速の乗り物は飛行機。でもかかるお金は少々高めだ

特急列車

⇧特急列車で移動した場合。なんと飛行機よりも600円も高いのだ

夜間の旅立ちで時間を有効に活用

ヒロインたちの行動する時間は昼間。そんな彼女たちに会いに行くのに、深夜にその土地に到着するなんてナンセンスの極みだ。そうなると、必然的に移動に使えるのはヒロインたちの行動時間外の夜間ということになる。夜間での移動を有効に活用し、昼はデート、夜は移動という移動ローテーションを確立していこう。

⇧深夜０時から翌朝９時までのヒロインたちの寝ている時間を移動に

移動しながら行動ポイントを回復可能

さてシステム部分でも解説したとおり、交通期間によって行動ポイントを回復することができる。回復するポイントは、土地、移動にかかる時間、そして使用する交通機関によってさまざまに変化する。基本的には前述したとおり、快適でリラックスできる乗り物を使用した場合、回復率は高い。また、車内でリラックスする時間の多い、夜行列車が全交通網のなかでも回復率が高くなっている。

深夜バス

⇧長距離移動に使用すると行動ポイントが一気に減ってしまう

特急夜行

⇧長距離でも近距離でも使用することで行動ポイントを回復できる

特急列車

⇧消費と回復。結果として少しだけポイントが消費されている

フェリーは使わぬほうが吉

移動時間に丸2日かかり、お金も高くいいトコなしのフェリー。長期休暇中ならば問題はないが、時間との勝負となる序盤から中盤にかけての平日の週末移動には使用しないほうが吉だ。しかし長い移動時間のため行動ポイントは全快。また、この期間を利用して、デートまでの時間調節などもできるがあまりおススメできない。

⇧２万円以上の運賃と丸２日という移動時間がネックになるフェリー

スペシャル攻略編

センチメンタルグラフティ

Sentimental Graffiti センチメンタルグラフティ セカンドウィンドウ

『センチメンタルグラフティ』の初回限定特典として同梱されることが決定している『セカンドウィンドウ』。前回の『ファーストウィンドウ』の内容をさらにパワーアップした3つをおさらい。ファン必見のその内容にバッチリ解説していくぞ。

初回限定となるセカンドウィンドウ その内容を発売前にもう一度おさらい

限定3万枚という超プレミアソフト『ファーストウィンドウ』。手に入れられなくて悔し涙を流したファンも多いのでは？　今回の『セカンドウィンドウ』は初回限定とはいえ、予約すれば、ほとんどのファンが入手できるはずだ。発売直前の今回、ファン待望のプレミアムソフトの内容をもういちど紹介していくぞ。

デジタル イラスト集

キャラ原案の甲斐智久さんの描く12人のヒロインたちの美しいイラストの数々が収録されている画集。イラストの一部をアップにできるなど新システムも追加。また『ファースト』未収録のイラストも完全収録してある完全盤だ。

➡甲斐さんのイラストをそのまま収録

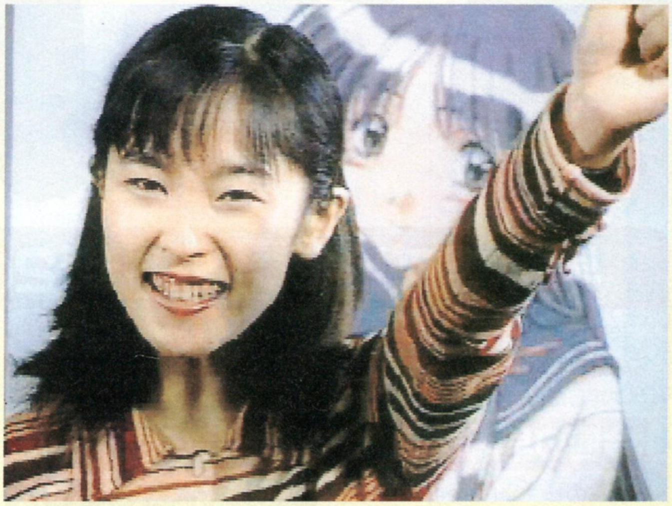
⬆『ファースト』に収録されなかったイラストも多数収録されている

➡まさにファン必見のイラスト集となっているのだ

声優コメント

12人のヒロインを演じている声優たちから、センチファンへのメッセージを収録。もちろんムービーだから彼女たちの姿がコメントと一緒にファンへ届けられるぞ。

⬇杉原真奈美役の豊嶋真千子さんからのメッセージ。せつなさ炸裂～！



声優ムービー

'97年8月に大宮ソニックシティにて開催されたサマーコンサートの模様の一部を収録したムービー。それ以外にもオーディション時のムービーなどが、彼女たち自身の解説入りで収録されている。

⬆大盛況の大宮ソニックシティのコンサートの様子を完全収録

⬆行けなかったファンもこのムービーで真夏の夜の夢を追体験できるぞ

総力攻略 SPECIAL EDITION

発売直前大攻略！ 序盤のシナリオを各主人公ごとに解説する

街

いよいよ発売直前となった期待のサウンドノベル『街』。今回は初日序盤における全主人公の攻略をお届けする。そして、『街』の続編、早解きプレゼント情報も告知するぞ。

発売日	1月22日	CD枚数	2枚
発売元	チュンソフト	複数プレイ	1人用
開発元	チュンソフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	49・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

早解きプレゼント＆『街2（仮称）』の情報を早くも公開！

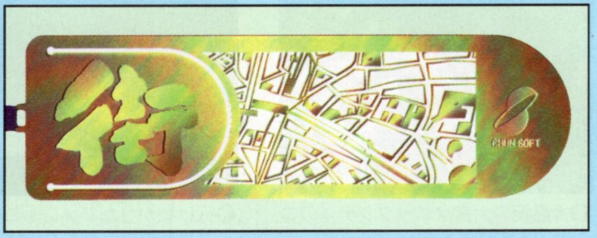
まずは攻略前に緊急情報。本作の続編『街2（仮称）』の発売が決定したらしい。さらに、チュンソフト恒例の早解きプレゼントの開催も決定。ここではその詳しい情報を伝えるぞ。

今回の早解きプレゼントは「金のしおり」だ

従来のサウンドノベルシリーズで好評だった早解きプレゼントが本作でも行われる。プレゼントは金属製の「金のしおり」。コースは、先着順1000名に当たる「早く解きたい強者コース」と、抽選で50組に当たる「2人で解きたいカップルコース」の2つ。応募要綱は、本作同梱の資料を参考のこと。

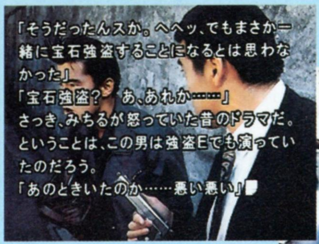
⬆熱い戦いが予想される早解きコンテスト。今回の攻略を参考に、各シナリオを極めていって欲しい

➡金のしおり。カップルコースだと名前の刻印付き



『街2（仮称）』のライター＆出演者募集

期待の続編だが、どのハードで出るかはまだ未定。サターン以外の機種ということもありうる。この『街2（仮称）』ではシナリオライターと出演者の募集を予定している。シナリオ部門では本作に登場する脇役と主人公のゲームにはないオリジナルシナリオを募集する。また、出演者部門では実際の役者を募集する。募集要綱や告知の時期は未定。下の情報でお伝えする予定だ。



⬆➡シナリオを書くか、出演するか。なんと、出演者の中から主役に抜擢される可能性もあるとのこと。これはもう応募するしか！

告知
●チュンソフトホームページ（http://www.chunsoft.co.jp/）
●チュンソフトからのダイレクトメール
※チュンソフト発売のゲームに付いているアンケートハガキを送れば届くぞ

©CHUN SOFT／長坂　秀佳／難波　弘之

キャラ攻略前にまずは総チェック システム復習編

まずここでは、今までお伝えしてきたシステム部分の最終チェック。あらたに変更、加わったシステムもあるので、もう一度見直していこう。

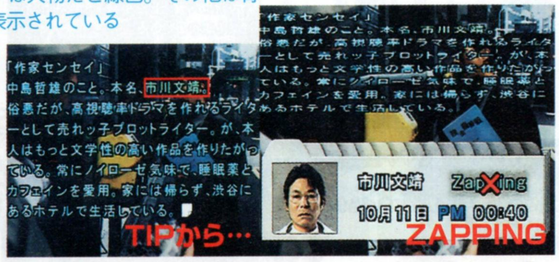
同時間帯で展開する8つのシナリオ

本作では渋谷の街を舞台に、8人の主人公が同時間帯に悲喜劇を繰り返していく。主人公の交代はいつでも可能で、今までに体験した時間帯であれば時間の移動も行える。その他、注目する点はTIPとZAP。TIPは注釈文で、ZAPはシナリオ中に出会った他の主人公と交代できるというもの。

下では大まかな流れを図解。以降、細かく解析していくぞ。

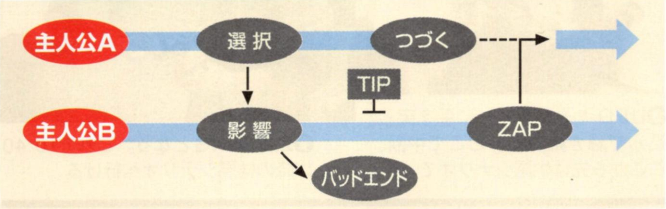
TIPは人物だと緑色。その他は青色で表示されている

8人の主人公のストーリーを並行して進めていくことになる



ZAPは人物に関係するTIPから発生

まだ進めたことのない時間へはZAPすることはできない



他主人公の行動による「バッドエンド」

ある主人公の行動により、他主人公のストーリーが結果的に強制終了してしまうことがある。これが「バッドエンド」と呼ばれるものだ。

このバッドエンドが発生してしまった場合、その原因となった主人公と、その行動を究明する必要がある。そして、バッドエンドの原因となった選択肢が分かれば、時間移動でその選択肢に移動してその選択を取り消すことで、バッドエンドは解除される。

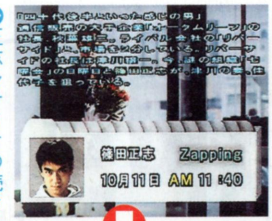
これは陽平シナリオの選択肢。これが…

巡り巡って、正志シナリオのバッドエンドに繋がる

「つづき」の先は他主人公のZAPから

プレイ中、突然ストーリーが終了してしまい「つづく」というメッセージが出る場合がある。この場合、その主人公ではその先に進むことは不可能。いったん他の主人公のシナリオを進め、「つづく」が出た時間より後の主人公にZAPしなければならない。そうすることにより「つづく」の後に進むことができる。

正志シナリオ。この後、突然ストーリーが終了してしまう

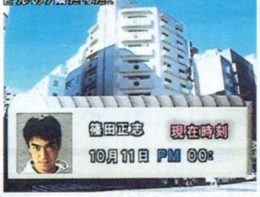


正志シナリオの続きは牛尾シナリオから…

ZAPする。これで正志のその後の話となる

困ったときの時間移動&しおり

本編中、問題になるのが前述した「バッドエンド」と「つづく」。これらの回避には全主人公の選択肢とZAP位置を覚えておき、時間移動していく必要がある。その際便利になってくる「しおり」。重要な場面にこのしおりを挟んでおけば、いつでもその場面に移動することができる。しおりは全部で14枚。有効に活用していこう。



やばいシーンになったら、とりあえずしおり

選択ミスの解除を行い、改めてしおりを読む

新システムで重要なシーンが分かる

今回新たに判明したのは、画面右下に表示される「!」マーク。これが表示されるシーンは他の主人公へのバッドエンド、あるいは「つづく」の先へのZAPが現れているシーン。特に重要なシーンなのでこのマークが現れたらしおりを挟んでおくといいだろう。ただし、このマークが表示されるのは初日のみ。2日目以降は残念ながら表示されない。

ここは「つづく」の先に進むZAPがある

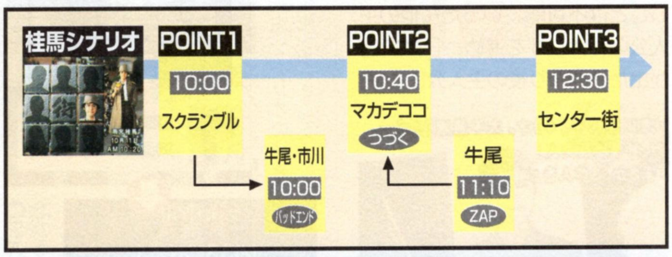
バッドエンドとなる選択肢。やばいマーク点灯中

各主人公ごとの絡みを解く キャラ別攻略編

ここからは主人公ごとに攻略。初日序盤の各ポイントを解析していく。初日後半以降は、ここでの攻略を活かして進めていって欲しい。

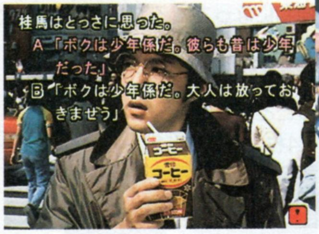
キャラ別攻略1 雨宮桂馬～オタク刑事走る～

桂馬シナリオのポイントは3ヵ所。バッドエンド、つづく、通常選択の3タイプが、それぞれ1つずつある。特に最初のバッドエンドを解除しないと、牛尾シナリオがいきなり終わるので注意。



POINT 1 10:00 スクランブルで牛尾、市川を見逃す

シナリオ開始当初はスクランブルを巡回中の桂馬。そこで牛尾と市川がもめているのを発見する。ここで2人を止めるか見逃すかの選択肢が出現。ここで止めに入ると、牛尾が暴れて桂馬のノートパソコンが壊れる。怒った桂馬は牛尾を逮捕。ここは見逃した方が安全だ。



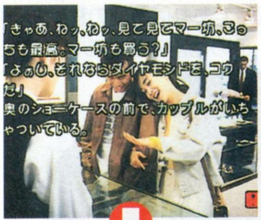
⇧牛尾と市川を発見しての選択肢がコレ。ここで牛尾と市川の仲裁に入る選択を選ぶと、牛尾ともめて…

⇧桂馬のノートパソコンが大破してしまう。怒った桂馬は牛尾を逮捕。桂馬は上司に怒られてクビとなる

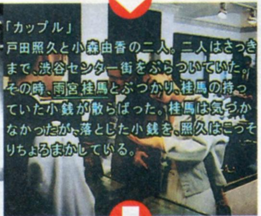
POINT 2 10:40 マカデココで爆弾発見？

憧れのしおりとセンター街を見回り中の桂馬。ところが桂馬は11時に土屋とゲーセンで待ち合わせをしており、しおりと一緒にはゲーセンに行くことができない。そこで一計を案じた桂馬はUFOキャッチャーに手を突っ込んで…。

ここで「つづく」となり、シナリオは一事中断。ここから先に進むには、この時間の桂馬へのZAPが必要となる。ZAP元は牛尾シナリオのTIP「カップル」。このTIPを選択すれば、桂馬へのZAPが発生し、「つづき」から先のストーリーへと移動できる。



⇨牛尾シナリオに登場するカップルのTIPで…



⇨中に桂馬へのZAPを発見。選択すれば…

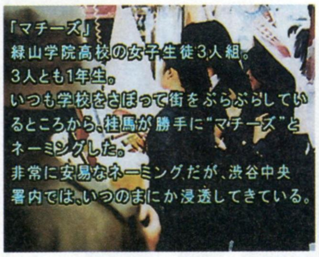
⇨しおりと別行動をとりたい桂馬はここで妙案

⇧UFOキャッチャーに手を突っ込んで騒ぎ始めた。ここで中断。ここから先は牛尾シナリオで

⇧ZAPPINGとなる。これで10:40以降の桂馬シナリオへ行ける

POINT 3 12:30 「マチーズ」補導は渋谷の危機に

再びしおりと合流し、センター街を巡回中の桂馬。彼はゲームセンター「マカデココ」でプリクラに興じる女子高生3人組「マチーズ」を発見する。ここで「マチーズ」を補導するかどうかの選択が出る。彼女たちを補導すると木嵐に会えず、爆破予告が自分の勘違いと思ったまま話が進んでしまうのだ。ここは無視するのが正解。



⇧マチーズTIPがコレ。フムフム

⇨これが渋谷の運命を決める選択肢。Aを選択すると…

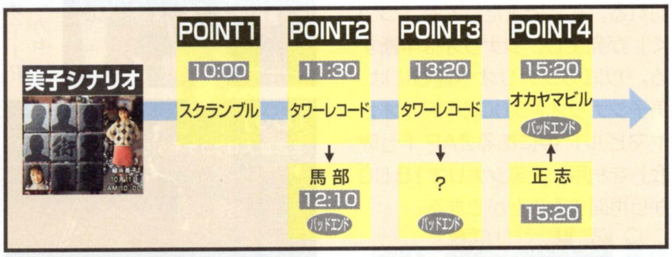
⇨桂馬は彼女たちを学校まで送り届ける

⇨学校前で登校中の陽平と遭遇。「マチーズ」大喜びで不正解

⇨補導しないと、木嵐と出会う。これ正解

キャラ別攻略2 細井美子～やせるおもい～

4ヵ所のポイントがある美子。その3つ目の倉庫で現れる選択は、今回公開した範囲外へのバッドエンド。ある主人公の初日後半部分に影響する選択だ。忘れずに解除しておこう。



POINT1 10:00 いきなりハッピーエンド!?

恋人の洋一とデート中の美子。2人は映画館に行く予定だが、ここで映画館に行くか、喫茶店に行くかの選択肢が出る。映画館に行くと、映画に感動した2人は幸せになってしまう。ここでは喫茶店に行ってケーキを荒喰いし、洋一に見放されておくべし。

⬆喫茶店か映画館かの選択

⬆ここは喫茶店で、美子に不幸になってもらうのが正しいルート

POINT2 11:30 おつかいに出ると三次に遭遇

洋一に見放された美子は、失意のままバイトに。ここで薫からお使いを頼まれ、行くかどうかの選択が発生する。

お使いに行くと、空腹に耐えかねた美子はコンビニへ突入。お菓子を大量に購入するが、三次に奪われてしまう。三次はそのお菓子を手に馬部の下へ。馬部は甘いものが好きで、三次から手渡されたお菓子をもりもり食べる。しかし三次はこのことで、馬部が牛尾ではないと気づいてしまう。結果として、馬部シナリオはバッドエンド。美子シナリオはこの選択でもその後に進むが、馬部の安全を考えて、行かない選択を選ぶこと。

⬆お使いを頼まれた美子。ここで食欲に負けて、お使いにいくと…

➡コンビニへ乱入する美子。ほとんど強盗

⬆三次にお菓子は奪われてしまう

POINT3 13:20 倉庫で屈伸運動？

薫とバイト中の美子。今度は倉庫に本を取りにいくことになる。この倉庫内で、美子が何を考えるかの選択肢が出現する。

ここで屈伸運動を始めると、疲れ果てた美子はカギをかけ忘れてしまう。後で気づき、あわててカギを締めに行くが、ある主人公がそのことで中に閉じ込められてバッドエンドとなる。ここはカギをかける選択を選ぶこと。

➡倉庫内。本を抱えた美子、何を思う？

⬆カギを締めに戻る美子。だがすでに他の主人公が侵入した後だった…

POINT4 15:20 オカヤマビルでアイドルデビュー

バイト終了後、エステを目指してオカヤマビルへと向かう美子。エステは6階にあるため、美子はエレベータを使おうとするが、エレベータは故障中。やむを得ず階段で昇るが、間違えて別の部屋へと入ってしまうのだった。美子はこのことでバッドエンド。

正志シナリオの15:20の選択でエレベータが壊れない選択を選べば、美子は無事エステへ行ける。

⬆エレベータが故障していると…

⬆オカヤマビルへと向かう美子。目的はエスティックサロンだ

これか!

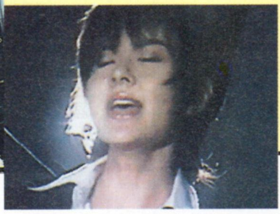
⬆何故かオーディションに合格

タワーレコードで鈴木結女の歌が聴ける

本作のオープニングムービーで流れる「夜明けのうた」。難波弘之アレンジで、鈴木結女が歌うこの曲が、選択肢次第で美子シナリオに現れる。

場所はタワーレコード、11:00の選択肢。ここで「曲を変える」を選択すると、「夜明けのうた」がオリジナルムービー付きで流れるぞ。気分転換に聴いてみてはいかが？

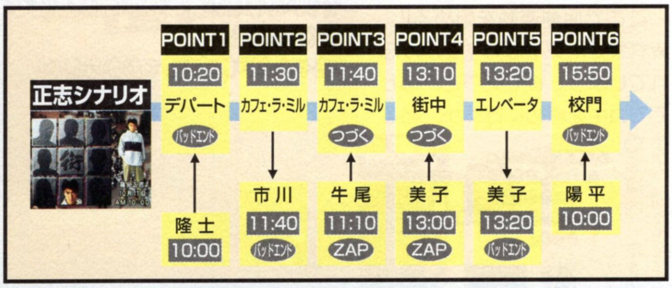
➡この選択を選べばムービーが



➡ムービーでは鈴木結女が歌う

キャラ別攻略3 篠田正志〜七曜会〜

全主人公中、最もポイントの多いのが正志シナリオ。初日序盤だけでも5人の主人公と関係を持っているのだ。一つ一つのポイントを確認し、他の主人公のバッドエンドを解除しつつ進めよう。



POINT 1 10:20 デパート屋上で日曜日と対決

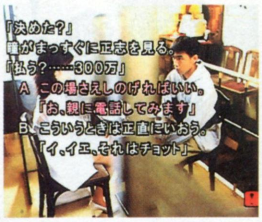
デパートの屋上で、日曜日に脅迫される正志。ここで日曜日の脅迫に屈すればシナリオが進むのだが、ここで隆士が乱入し、正志に脅迫をはねつける決意をさせてしまう。これは隆士シナリオの10:00に出てくる選択肢で、人込みに向かわないを選べばいい。

⬆ここで隆士が現れると終わりだ

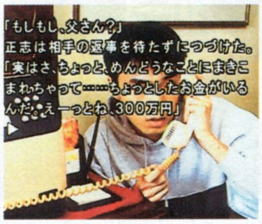
POINT 2 11:30 間違い電話は市川をバッドエンドに

日曜日の要求金額は300万円。ここで親に相談するかどうかの選択肢が発生する。

親に連絡した場合、正志は親が払ってくれるはずがないと思い、苦し紛れにでたらめな場所に電話をしてしまう。その電話先は、偶然にも東武ホテルの市川へ。安眠を邪魔された市川は、睡眠薬を飲み過ぎて死んでしまうことに…。



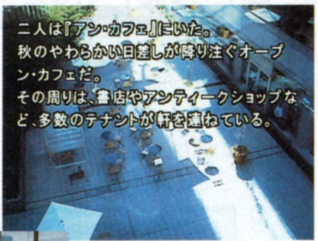
➡ここで苦し紛れの選択してしまうと…

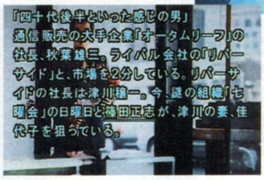


⬅市川にかけてしまい、彼をバッドエンドに

POINT 3 11:40 牛尾のZAPから「つづく」の先に

七曜会に入会を決意した正志。いよいよ最初の任務を日曜日から言い渡されるが、ここで突然「つづく」。これより先に進むには、牛尾シナリオ11:10に発生する、TIP「四十代後半といった感じの男」の中にあるZAPを使用する。このZAPを選べば、11:40以降の正志シナリオへと移動できるぞ。





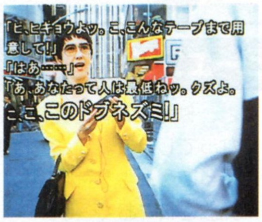
⬅⬆左のTIPから上のシーンへZAP。これでストーリーを続けることができる。この後さらに「つづく」が待っている

POINT 4 13:10 今度の「つづく」は美子ZAPから

最初の任務、津田佳代子への脅迫に成功した正志。そして、日曜日に連れられて七曜会の入会儀式を受けるべく、オカヤマビルへと訪れる。ここでまたしても「つづく」が発生し、シナリオは中断する。以降のシナリオへ進むには、美子シナリオ15:00のTIP「オカヤマビル」中にあるZAP「七曜会」を利用。正志シナリオ15:00から再開することができる。

⬅美子シナリオTIP「オカヤマビル」の中

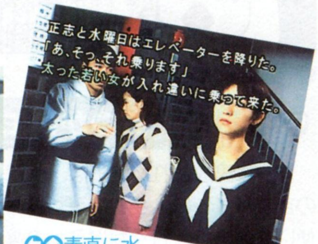
⬆上のTIPからこのシーンへとザッピング。意外なTIPからZAPすることが多々あるので、TIPのチェック＆しおり活用は必須となる



➡無茶を言われる正志。この後「つづく」となる

POINT 5 13:20 エレベータで美子に出会う

第2の任務として、水曜日とともに行動することになった正志。ここで、オカヤマビルから出る際に、正志が逃亡を試みるかどうかの選択となる。逃亡を選択した場合、逃亡に失敗したあげく、エレベータを壊してしまう。この故障でとばっちりを受けるのが美子。彼女は目的のエステにたどり着けずにバッドエンドとなる。正志は逃亡をしない選択肢を選ばなければならないのだ。



⬅⬆素直に水曜日に従えば、エレベータも美子も無事なままである

POINT 6 15:50 校門前で青井に出会えるか？

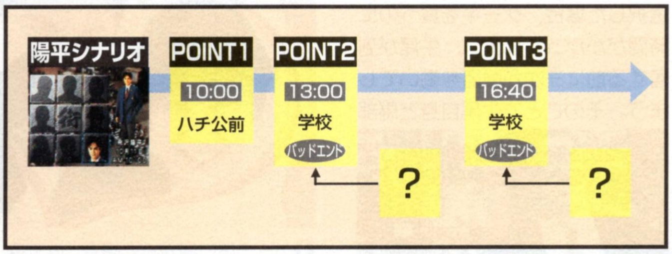
次は青山学院高校へと向かう正志。今度の脅迫相手はこの高校へ通う青井則夫である。しかし青井は現れず、待ちくたびれた正志は逃亡してしまい、バッドエンドとなる。青井の行動のカギを握るのは陽平。彼が学校に来ていれば、青井も学校に登校し、バッドエンドにはならない。陽平シナリオ10:00の選択肢で喫茶店に行けば、陽平と青井は学校へ向かう。

⬆校門前で青井を待つ正志＆水曜日。ここで青井が現れないと、水曜日は正志に任せていなくなる

⬅水曜日がいなくなると正志は逃走してしまう！

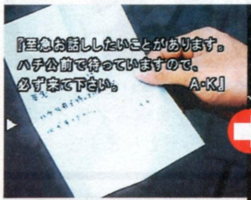
キャラ別攻略4 飛沢陽平〜で・き・ちゃっ・た〜

陽平シナリオでのポイントは3つ。最初のポイントは別に問題ないが、残り2つはくせ者だ。どちらも他の主人公の行動がカギとなる。そのため、陽平シナリオはなかなか先に進めないぞ。



POINT 1 10:00 亜美を喫茶店に誘う

亜美に呼び出されてハチ公前にやってきた陽平。ここで亜美を喫茶店に誘うかどうかの選択肢が出現する。ここで亜美を喫茶店に誘わずに別れてしまった場合、陽平は女優の香月ミカレと偶然出会って、彼女に誘われるまま幸せな人生（？）を送ってしまう。これはバッドエンド。陽平は亜美を誘って、辛い人生を経験するべし。



⇧陽平の下に来た手紙。陽平は手紙を見ても、亜美を思い出せなかった。外道

⇦最初の選択肢。選択を誤ればいきなりバッドエンドだ

⇧亜美と喫茶店に行った場合、彼女からの衝撃告白が！　陽平には悪いが、こちらが正解。ガッツだ陽平

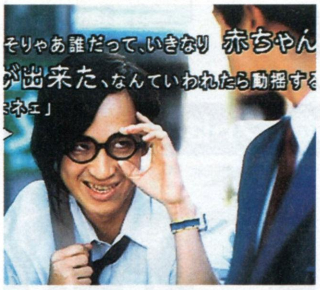
⇧香月ミカレと出くわした陽平。陽平を気に入ったミカレは、彼をイイ所に連れていってしまう

POINT 2 13:00 用具室で謎の人物が発砲！

亜美の「できちゃった」宣言を受けて失意の陽平。加えて青井に脅され、陽平はさらに気が滅入ってしまう。1人になりたくなった陽平は用具室へ向かうが、そこに謎の男が現れて陽平に発砲。陽平はバッドエンドとなってしまう。

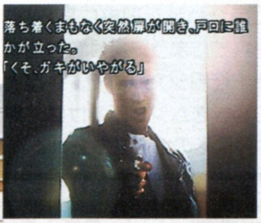
発砲した人物は若いチンピラ。この男と行動を共にする主人公の選択がバッドエンドのカギだ。15:00前の、他の主人公の行動に気を付けていれば分かるだろう。

⇧青井に脅されている陽平。しかし、陽平が学校に行けば青井も学校に行くので、正志シナリオの攻略には避けれないシーン



⇦亜美とのやり取りを一部始終盗み聞きしていた青井。「青ムシ」の異名を持つ青井の、陽平への陰湿な脅迫が始まるのだ

⇩朝から災難続きの陽平は、1人になるべく学校の隅にある用具室へ。陽平の何気ない行動だったが、他の主人公の選択次第では…



⇦用具室に現れたチンピラ。彼はもしかして…

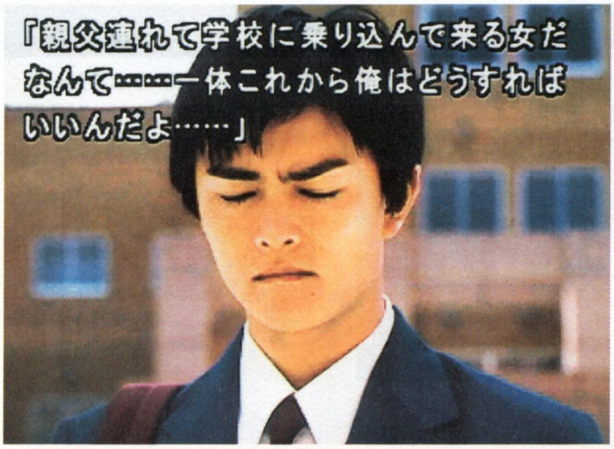
⇧チンピラに発砲された陽平。まさに大ピンチ…っていうか、もうダメ

⇦用具室で何事もなければ、陽平は無事教室に。しかしストレスの溜った陽平は、授業中に悶絶する

POINT 3 16:40 校門に謎の男が登場

夕方となり、下校時間となった陽平。彼は学校から出ようとするが、校門に自分を待つ男女がいると聞いて亜美と勘違いする。陽平は裏門から逃げ、バッドエンド。校門で陽平を待っていたのは実は亜美ではなく、昔の彼女のユキ。男は彼女を案内した他の主人公だ。他の主人公でユキと出会い、彼女を学校に案内しなければOK。

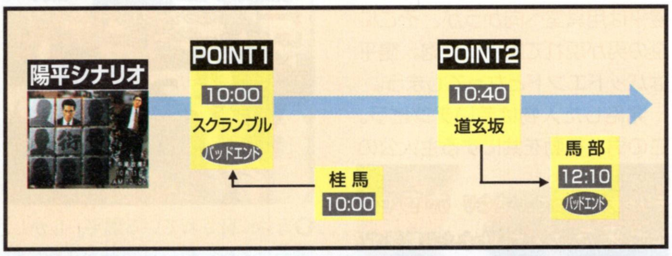
⇧下校時間に下級生の女の子から、校門の前で彼を待つ男女の存在を聞いてしまう。いやになった陽平は…



⇦ついに逃亡を決意。最果ての地へと逃亡していく。これでバッドエンドとなる

キャラ別攻略5 牛尾政美~The Wrong Man 牛~

初日序盤では選択肢の少ない牛尾。彼は他の主人公と関わりを持つのが最初のポイントだけなので、容易にシナリオを進めることができるだろう。とりあえずでゆっくり読んでもいいシナリオだ。



POINT 1 10:00 市川と接触。ポイントは桂馬

高峰綾にプロポーズすべく、道玄坂へと向かう牛尾。ところがスクランブル交差点で街をさ迷う市川とぶつかってしまう。カッとなった牛尾は市川を突き飛ばすが、現場に居合わせた刑事に見られ、逮捕されてしまう。実はこの刑事は桂馬。桂馬シナリオで、牛尾と市川の騒ぎをムシしておけば、無事に牛尾はその場を立ち去れる。

⇧市川と肩がぶつかった牛尾は、市川を突き飛ばす。ヘロヘロの市川はあっさり転倒。大騒ぎに！

POINT 2 10:40 綾に贈るのは花かケーキか？

綾に会うのに、手ぶらでは行きにくいと感じた牛尾。彼は花かケーキをプレゼントとして持っていくことを考える。ここでケーキを選択した場合、ケーキを買うのに時間がかかってしまい、牛尾が到着する前に三次が強盗を働いてしまう。そのことで牛尾自身と馬部がバッドエンドに。この選択では花を選択しよう。

⇧綾の下へ向かう牛尾だが…

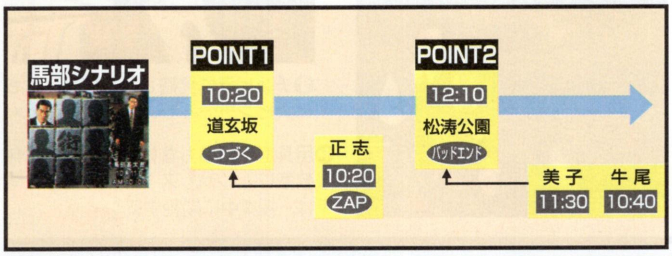
⇨これが牛尾と綾の運命を決める選択肢

⇧ケーキ屋に向かった場合、なかなかたどり着けない牛尾。プリクラ中の女子高生にまで聞いてしまう

⇧花屋だと、あっさり発見。とりあえず店員に花を見繕って貰う牛尾。でも店員を困らせとりますな

キャラ別攻略6 馬部甚太郎~The Wrong Man 馬~

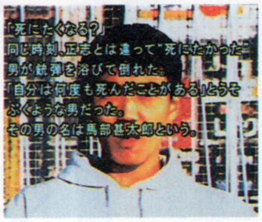
シナリオを始めたとたんに「つづく」で中断されてしまうのが馬部シナリオ。いきなりの中断で面食らってしまうかもしれないが、後の展開は簡単。美子シナリオからのバッドエンドがあるだけだ。



POINT 1 10:20 最初の「つづく」は正志から

開始当初、いきなり死んでしまう馬部。この「つづく」から先へのZAPは同時間10:20の正志か市川のTIP「死」から移動してくることに。どちらもシナリオ開始当初に現れるTIPだ。

⇨開始早々、おだぶつの馬部。「つづく」



⇨これは正志からのZAP。市川でもZAP可能

POINT 2 12:10 松涛公園で三次と遭遇

松涛公園で落ち込む馬部。ここでは彼に2つのバッドエンドが待ち受けている。1つ目は、落ち込んだまま役者を断念してしまうバッドエンド。これは、牛尾シナリオ10:40の選択で花屋を選んで三次の強盗を阻止し、三次を松涛公園に向かわせればいい。

もう一方のバッドエンドは、三次が登場するものの、馬部は三次のお菓子を食べてしまい、三次に殺されてしまうというもの。これは美子シナリオ11:30の選択で、美子が店に残れば三次にお菓子を奪われることはない。

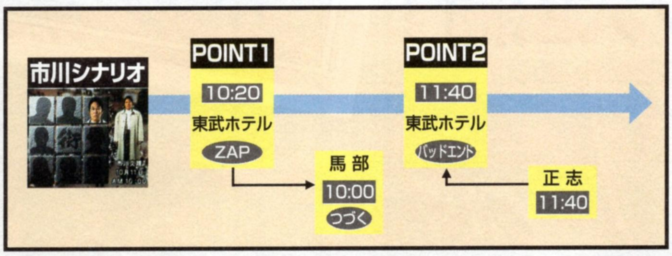
⇧公園で1人落ち込んでいた馬部

⇧三次が登場しなければバッドエンドだが、三次がお菓子を持って登場してもバッドエンドとなる

⇦三次が持ってきたお菓子に喜々とする馬部。しかし、本物の牛尾は甘いものが大の苦手なのだ！

キャラ別攻略7 市川文靖～シュレディンガーの手～

市川シナリオでは、牛尾シナリオと並んで、初日序盤でのポイントがとにかく少ない。最初のポイントとなるZAPも、正志シナリオで同じ場所へのZAPがあるので、後回しでもOKだ。

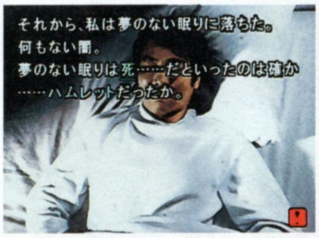


POINT1 10:20 最初の「ZAP」は馬部へ

スクランブルで牛尾と接触後、東武ホテルへ向かう市川。彼はこのホテルの1013号室を自宅として利用しているのだ。

ここでのポイントは、10:20のZAP「死」。ここから同時刻の馬部シナリオ、「つづく」の先に進むことができる。先述の通り、同時刻の正志シナリオの同ZAPでも代用は可能だ。

睡眠薬を使い、眠りの床につく市川。このとき発生するTIPのうち、「死」の方が重要なZAPに繋がる

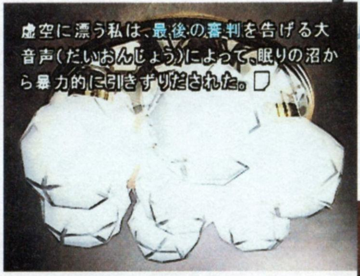


POINT2 11:40 謎の電話でバッドエンド

睡眠薬を飲んで眠り始めた市川だが、1時間ほど眠ったところで突然の電話に叩き起こされる。電話の主は正志。正志がでたらめにかけた電話が、たまたま市川にかかってしまったのだ。市川はもう1度眠るために睡眠薬を飲もうとする。しかし、市川は睡眠薬の分量を間違えて、あえない最期をとげてしまうのだ。

このバッドエンドの解除には、11:40の正志の選択で、電話をかけなければいい。

突然かかってきた電話は、一方的に喋ったあげく、切れてしまう



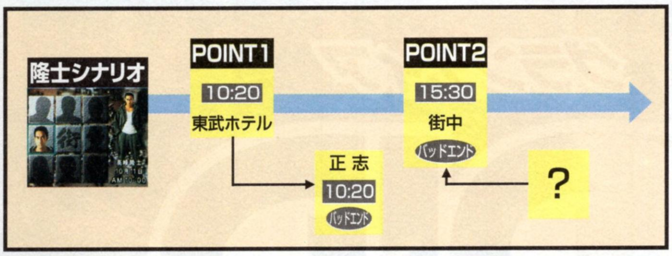
安らかな睡眠を、突然の電話に妨げられる市川。このことで、市川はさらに精神不安定となってしまう

犯人は正志!

カフェ・ラ・ミルの正志が犯人。てきとうにかけた電話が運悪く市川にかかったというのが真実だ

キャラ別攻略8 高峰隆士～迷える外人部隊～

他の主人公へのロックエンド、そして他の主人公からのロックエンドがポイントとなる隆士シナリオ。市川同様、日中はほとんど睡眠中のため、初日序盤はシーンが少ないのだ。



POINT1 10:20 スクランブルでは人ごみを避ける

休暇で渋谷に帰ってきた隆士。しかし、隆士は平和な街に苛立ちを感じ始めていた…。

ここで選択肢が登場。「時間をつぶす」を選択した場合、彼は何気なくデパートの屋上へ。そこで、日曜日に脅される正志を目にするのだった。2人の会話を聞いた隆士は正志に忠告。正志は隆士の忠告のおかげで日曜日の脅迫を拒否するが、これは正志のバッドエンド。隆士は最初の選択で「人込みを避ける」を選んだ方が正解となるのだ。

ここでは誰にも迷惑をかけない選択を

POINT2 15:30 街中の乱闘。邪魔をするのは…

宮下公園で睡眠後、渋谷をあてもなくさ迷う隆士。その隆士に、若者たちがケンカを吹っかけてくる。隆士は若者たちと路地裏で大乱闘を起こし、若者の数人に重傷を負わせたあげく、駆け付けた警官に逮捕されてしまうのだった。

これは他の主人公からのバッドエンド。隆士がケンカをする15:30に、彼の乱闘を目撃する人物がいるのだ。このとき、その主人公は警察に知らせるかどうかの選択が発生。ムシしておけば、隆士はバッドエンドにならない。

隆士にケンカを売った少年A。相手を選べってば

警官に捕まった場合、この場でバッドエンドだ

大乱闘のあげく、隆士は逃走する。ここで無事逃走できれば、シナリオは先に進むぞ

総力攻略 SPECIAL EDITION

もうクリアしちゃった人も見逃せない！超極秘データ大公開！

グランディア GRANDIA

今回はゲーム中に登場する、魔法やアイテムなどのデータを一挙に大公開！　また見逃しがちなスペシャルステージの情報も教えちゃおう。もうゲームをクリアした人も、これを見ればより楽しく遊べるぞ。

発売日	発売中（'97年12月18日）	CD枚数	2枚
発売元	ゲームアーツ／ESP	複数プレイ	1人用
開発元	ゲームアーツ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	7800円	バックアップメモリー	48・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

MAGIC DATA

魔法をマスターしよう!!

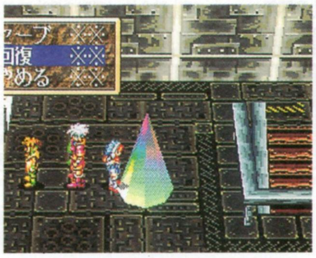
このゲームの魔法は、とにかくジャンジャン使わないと強くならずに新魔法も覚えられない。どうすれば欲しい魔法を、素早く覚えて、なおかつ強くできるかを知ろう。

欲しい魔法を考えてレベルを上げろ！

各魔法には「レベル」があって、これがアップすると魔法の威力が強くなり、また新魔法が生まれることもある。魔法は1回使うごとに規定分量だけＥＸＰを取得でき、一定以上になるとレベルがアップするのだ。だから魔法力を強くしたり新魔法を覚えるのには、その魔法を何度も使うしか方法はない。どの魔法を強くしたいかを考えて優先的に使えば、早く魔法を強くできるぞ。各キャラは覚える魔法に制限があるので、得意な属性の魔法を強くするといい。

魔法レベルを効果的にアップするには？

魔法は攻撃魔法と、回復系などの支援魔法の2種に大別できる。攻撃魔法はとにかく戦闘時に使いまくる方法が1番。また装備武器に炎系などの属性がある場合は、それを使うことで魔法を使用したときと同じだけＥＸＰが手に入る。回復魔法はＨＰが減ったその都度、使えばすぐアップ。戦闘支援魔法は常時使うようにしないとダメだ。



⬆セーブポイントでは、回復魔法の使用後に「回復」すれば一石二鳥

主要パーティキャラの全修得魔法一覧表

魔法名	消費MP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル	修得可能キャラ ジャスティン	スー	フィーナ	ガドイン	ラップ
グラギン	3	敵範囲／大地のエネルギーを呼んで攻撃	10	土・3	○	○	○	○	×
デフロス	3	敵全体／地の力をぶつけて防御力ダウン	10	土・6	×	○	×	○	○
マグネイド	4	敵1体／強力な重力で移動できなくする	20	土・12	×	×	×	○	○
グランジオ	12	敵全体／大地震を起こして攻撃	10	土・19	○	○	×	○	○
ケロマ	1	味方1人／ＨＰを少し回復する	8	水・1	○	○	○	×	○
ムーニャ	2	敵全体／甘いシャボン玉で敵を眠らせる	10	水・3	○	○	○	×	○
ミケロマ	4	味方全員／ＨＰを少し回復する	5	水・5	○	○	○	×	×
ケロマム	3	味方1人／ＨＰをかなり回復する	8	水・8	○	×	○	×	○
ミケロマム	8	味方全員／ＨＰをかなり回復する	5	水・12	×	×	○	×	×
ヨミ	6	味方1人／戦闘不能を回復する	10	水・16	○	○	○	×	×
ミケロマキシム	12	味方全員／ＨＰを大幅に回復する	5	水・20	○	○	○	×	○
ヴァーン	1	敵範囲／炎のリングで攻撃	10	炎・1	○	○	○	○	○
ヴァンフレイム	4	敵範囲／巨大な火柱で攻撃	10	炎・4	○	○	○	○	○
ヴァンフレア	7	敵全体／燃えさかる火球で攻撃	10	炎・9	○	○	○	○	○
ヴァンストライク	5	敵1体／4つの灼熱の炎で攻撃	20	炎・18	○	○	×	○	○
ヘルヴァーナ	8	敵1体／地獄の業火で焼き尽くす	20	炎・25	○	×	×	○	○
ヒューイ	2	敵範囲／鋭いカマイタチで攻撃	10	風・1	○	○	○	×	○
ランナ	1	味方範囲／追い風を受けて移動力アップ	8	風・2	×	×	○	×	○
ヒュースラッシュ	6	敵全体／強力な竜巻のエネルギーで攻撃	10	風・6	○	○	○	×	×
シン	3	敵1体／真空で魔法を封じ込める	20	風・12	×	○	○	×	○
ヒューネルン	8	敵味方全体／すべてを巻き込み敵のみ攻撃	10	風・23	○	○	×	×	○
キュール	1	味方1人／緑の力で解毒する	10	水・3、土・2	○	○	○	×	×
ポズ	2	敵範囲／猛毒のジェルで覆う	10	水・5、土・3	×	×	×	×	○
ストラム	3	敵1体／力を吸い取り攻撃力ダウン	20	水・6、土・5	×	×	×	×	○
クルル	1	敵1体／胞子を降らせて混乱させる	20	水・10、土・10	×	×	×	×	○
リフレス	3	味方1人／自然の調和で技封じを解く	10	水・12、土・10	×	○	○	×	×
ビューネ	4	味方1人／森の生命力で素早さアップ	10	水・13、土・13	×	○	○	×	○
ハルベール	5	味方1人／全ステータス異状を解く	10	水・19、土・16	○	○	○	×	○
ワオ	3	味方1人／熱い魂で攻撃力アップ	10	土・5、炎・5	×	○	×	○	○
ズンガ	7	敵範囲／爆発を起こして攻撃	10	土・7、炎・5	○	○	×	○	×
ズンデオ	10	敵全体／マグマを呼び出して攻撃	10	土・10、炎・10	○	○	×	○	○
メテオ	10	敵1体／空から隕石を落として攻撃	30	土・15、炎・13	×	×	×	○	○
デズン	18	敵全体／大爆発を起こして攻撃	10	土・20、炎・18	○	○	○	○	○
シャキア	2	敵1体／氷の柱を突き刺して攻撃	20	風・3、水・2	○	○	○	×	×
ピキン	3	敵全体／身も凍る寒さで移動力ダウン	10	風・6、水・5	○	×	×	×	×
フィオ	2	敵1体／魔法陣で技を封じる	20	風・8、水・10	×	○	○	○	×
コルデ	3	敵1体／身も凍る寒さで素早さダウン	20	風・10、水・8	○	×	×	×	×
シャキード	14	敵全体／ダイヤモンドダストで攻撃	10	風・10、水・12	○	○	○	×	○
ライガ	11	敵範囲／雷球を放電させて攻撃	10	炎・5、風・4	○	○	×	×	×
ライデン	13	敵全体／すべてをこがす稲妻で攻撃	10	炎・10、風・9	○	○	×	×	○
テンライ	13	敵1体／天からの聖なる稲妻で攻撃	30	炎・19、風・15	○	×	×	×	×
リュウライ	20	敵全体／竜のごとき稲妻で攻撃	10	炎・21、風・19	○	×	○	×	○
生命の樹	28	味方全員／すべての能力をアップ	8	水・23、土・22	×	×	○	×	×
終わる世界	33	敵全体／すべてを無に帰す滅びの攻撃	10	炎・27	×	×	○	×	×
時の門	99	自分以外／時間を止める	18	風・99、水・99	×	×	○	×	×

どの魔法を優先的に覚えるべきか!?

その1 回復魔法

これがないと終始所持品から回復アイテムが手放せなくなる。ただ戦闘中でなくても使えるので、レベルアップの方法自体は楽チン。宿屋などに泊まる前、またセーブポイントで「回復」する前に魔法で回復させるようにすればいい。

⬆所持アイテム欄に余裕を持たせるためにも、回復魔法は充実させたい

その2 治癒魔法

ある意味、回復魔法より重要性が高い治癒魔法。毒状態になったときなど、いちいち回復アイテムを使っていては面倒。快適に進むためにも、最低「キュール」ぐらいは覚えておこう。ちなみに毒状態はセーブポイントで回復可能。

⬆毒状態になると、戦闘中ダメージを受けＩＰゲージに悪影響を与える

その3 属性攻撃魔法

攻撃魔法最大の魅力は、一度に複数の敵を攻撃できる物が多い点。ただその場合も、ＥＸＰは倒した敵の数ではなく使用回数で決まる。だからＥＸＰを稼ぐ場合、威力の低い魔法を何回も使った方がいい場合もある。うまく使い分けろ。

⬆レベルの高い攻撃魔法は、威力も画面演出もスゴい。ぜひ覚えよう！

その4 支援魔法

はっきり言って、対ボス戦以外ではほとんど使い道がない。ただしこれをレベルアップさせないと覚えられない新魔法が数多くある。ＥＸＰを稼ぐ方法は戦闘中にしかないので、必要のないザコ戦でもガンガン使わないと強くならない。

⬆対ザコ戦で、敵を倒さないようにしつつ使いまくると効率がいい

©GAME ARTS ／ESP ／キャラクターデザイン：草薙琢仁／世界設定デザイン：小林治／CG：㈱リンクス

SKILL DATA

一撃必殺の「技」の魅力

とくに対ボス戦では、どれだけ強力な「技」を使えるかが勝敗を決するといってもいい。通常攻撃や魔法がまるで効かない敵であっても、技を使えば何とかなるはずだ！

欲しい技に対応した武器を装備しよう

技を覚えるには「武器レベル」が一定以上必要で、短剣、刀剣、斧、メイス、射撃（弓など）の種類の武器に分類されている。レベルは戦闘中に、１回武器攻撃するごとに装備中の武器ＥＸＰがアップ！一定以上でレベルアップができる。複数の武器レベルが必要な技を覚えるには、武器を持ち替えて必要レベルを稼がないとダメ。だから武器装備を決定するときは、強さよりもまず、どの技を覚えたいかを考えて決めよう。武器レベルがアップすると、攻撃力も高くなるし技もより強力な物になるので、頑張って上げていこう。特にフィーナの「時の門」を修得するには並々ならぬ努力が必要だ。

↑覚えたい技の条件に合わせ、装備を変えていけば早く修得できるぞ！

ガドインとミルダの技について

パーティに加わるメインキャラのうち、ガドインとミルダの2人だけは新しい技を覚えられない。最初から覚えている技だけが使用可能な全技となるのだ。そのため装備武器を替える必要がないので既に装備している物で十分賄えるはずだ。無理して装備を整えてもすぐパーティから外れるので損。

↑発動時間は遅いが、対ボス戦で威力を発揮する「ミルダ乱舞」

←直接攻撃同様、技もハンパな威力でないガドインの「竜陣剣」

メチャクチャ強い!!

ガドインが修得している技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
大噴火斬り	24	敵１体／力を溜めた必殺の一撃	30	刀剣・8、土・3、炎・3
飛竜斬	14	敵範囲／空高く舞い上がり斬りつける	10	刀剣・4
竜陣剣	45	敵全体／爆裂の魔法陣剣法	20	刀剣・16、土・7、炎・6

ミルダが修得している技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
大陸割り	40	敵全体／地面をなぐって地震を起こす	10	刀剣・13、メイス・15
ミルダキック	16	敵1体／距離無視ドロップキック攻撃	20	斧・10
ミルダ乱舞	75	敵1体／キレたミルダの究極コンボ攻撃	50	刀剣・20、メイス・21、斧・24

対ボス戦で大活躍

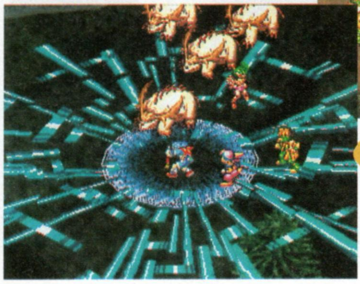
ジャスティンの技の特徴

とにかく対ボス戦（敵１体）に強い技が多いので、魔法よりは絶対に技のレベルアップに集中すべき。まずは刀剣とメイスを装備して、「Wブレイク」を修得。そのあとに斧に持ち替えて「天空剣」修得を狙うのがおススメ。序盤は斧系にマシな物がない（移動力マイナスの物が多い）から、いい物が登場するまで刀剣とメイスを集中的にアップさせるのがいい。「天空剣」を修得したら、あとは適当に修得するぐらいでＯＫ。「氷牙斬」などは特に必要なし。

この技に注目！

『天空剣』

←対ボス戦で１番頼りになる技で、これがないと非常に苦戦するはず



この技に注目！

『天地神明剣』

←効果が敵全体でなおかつ超強力なので、ボスの全部分に対し有効

対バール戦前に修得しておきたい技

ゲームの後半で、バール将軍と対決するシーンがある。ところがこのとき戦うのは、ジャスティン１人だけ。よっぽどレベルが高くないと、苦戦どころかボコボコにされてしまうのだ。ここであると便利な技が、一定時間無敵となる「不死身のオーラ」。有効時間こそ短いものの、バール将軍の攻撃を2、3回は防げるのがオイシイ。攻撃技とどちらを使うか難しいが、効果のあるうちは安心して戦える。

バール将軍の猛攻撃もこれなら安心!!

←周囲にリングがあるうちは、あらゆる攻撃を無効化できるぞ。このうちにガンガン攻撃しよう

ジャスティンが修得できる技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
Vスラッシュ	14	敵１体／Vの字に斬りつけて攻撃	20	刀剣・1
Wブレイク	20	敵1体／クリティカルを狙うVの字斬り	20	刀剣・6、メイス・4
ショックウェーブ	30	敵範囲／衝撃波を放って攻撃	10	メイス・7、斧・5
天空剣	32	敵１体／クリティカル回転アタック	30	メイス・10、斧・12
不死身のオーラ	45	自分／一定時間すべての攻撃を完全防御	10	刀剣・20、メイス・25、斧・22
氷牙斬	36	敵１体／氷の刃で斬る	50	斧・16、風・10、水・10
紅蓮剣	32	敵１体／炎の剣で斬る	40	刀剣・12、炎・8
雷鳴剣	40	敵１体／稲妻の剣で斬る	50	刀剣・23、炎・17、風・17
竜陣剣	45	敵全体／ガドイン直伝の魔法陣剣法	20	刀剣・16、土・7、炎・6
天地神明剣	90	敵全体／ジャスティン最強の必殺剣	20	刀剣・32、メイス・29、斧・30

決定打に欠けるのがちょっとツラい

スーの技の特徴

スーは通常攻撃同様、決定打に欠ける技が大半だ。ＨＰ回復技の「応援ガンバ！」も、すぐには発動しないので緊急時に対処できないのが問題。すなわちスーは技より、とくに回復魔法に力を置いた方が無難といえる。装備武器も技を気にせず射撃武器に絞っておけば敵の攻撃のキャンセル係として活躍できるはずだ。もし技を習得させたければ、「眠たいあくび」や「応援ファイト！」など支援系の技を優先して覚えたい。ただし武器をメイスにしておくこと。

この技に注目！

『プーイ肉球キック』

⬆キャンセル係にした場合すぐ覚える技がこれ。攻撃力は低いが、通常攻撃よりは強いので利用したい

スーが習得できる技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
撃ちまくり	28	敵全体／射撃武器を乱射する	10	射撃・10
まんまるワッカ	30	敵範囲／広がる衝撃波で攻撃	10	メイス・7
プーイファイヤー	36	敵範囲／炎を吐いて攻撃	20	射撃・12、炎・2
眠たいあくび	5	敵範囲／眠りを誘う	20	メイス・10、水・3
プーイ肉球キック	8	敵１体／プーイを投げて肉球キックで攻撃	20	射撃・1
応援「ガンバ！」	18	味方全員／応援してＨＰを少し回復	3	メイス・1、射撃・1
応援「ファイト！」	16	味方全員／応援して攻撃力アップ	8	メイス・8、土・2、炎・3

数が少ないので、すぐ全部修得できる

フィーナの技の特徴

技の種類自体が少なく、修得の条件も楽なものばかり。フィーナはゲーム全般を通してパーティにいるので、速い段階にすべて修得できてしまうはずだ。問題点はフィーナはムチを装備すると強い代わりに、ナイフを使うとあまり頼りにならない点。ナイフ系の技に特にこだわりがなければ、終始ムチだけを装備してもいいだろう。少なくとも対ボス戦では、絶対にムチに装備を変更しないと辛い。ぜひとも修得したい「ほむらムチ」と「雷帝のムチ」のどちらも、魔法レベルが要求される。対応する炎と風系の魔法はフィーナには必須。戦闘時には積極的に使おう。

この技に注目！

『ほむらムチ』

⬅範囲内の複数の敵を攻撃できるうえ、炎魔法のＥＸＰも稼げるのがうれしい

フィーナが修得できる技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
ナイフ投げ	10	敵１体／素早く短剣を投げつける	20	短剣・3
乱れ投げ	28	敵全体／全方位に短剣を投げつける	10	短剣・10
しびれムチ	15	敵１体／マヒを与えるムチ攻撃	20	ムチ・4
ほむらムチ	32	敵範囲／炎のムチ攻撃	30	ムチ・14、炎・12
雷帝のムチ	38	敵１体／稲妻のムチ攻撃	50	ムチ・24、炎・15、風・15

遠距離攻撃が多いのが魅力

ラップの技の特徴

短剣、刀剣、射撃と3種類もの武器を装備しないと、全技を修得できないのが厳しい。だがラップは最後までパーティに残るキャラなので、育てる価値は十分あるぞ。フィーナと同じくボスと対決するときには、短剣では攻撃力は期待できない。だが技を見ると、射撃よりは短剣装備時の方が強い物が多いのだ。なかでも「分身斬り」は対ボス戦時に使える数少ない技。短剣と刀剣で「分身斬り」を修得したあとは、射撃を装備したい。

この技に注目！

『熱血投げ』

⬆炎系魔法を得意とするラップには、炎属性のあるこれを。ＥＸＰを稼げ

ラップが修得できる技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
霧隠れ	5	自分／目にも止まらぬスピードでワープ	5	短剣・5
分身斬り	27	敵１体／複数に分身して斬りまくる	30	短剣・12、刀剣・9
瞬殺剣	25	敵１体／即死させる秘剣	30	短剣・16、刀剣・14
誘導投げ	14	敵１体／ターゲットに確実に命中する	20	射撃・7
熱血投げ	36	敵範囲／炎をまとった投球	20	射撃・12、炎・8
八方投げ	40	敵全体／すべての方向に投げつける	10	射撃・22
ディスカッター	30	敵１体／軌道上の敵をすべて攻撃	10	短剣・10、刀剣・7、射撃・15
魔球	40	敵１体／ラップのスペシャル魔球	50	短剣・20、刀剣・18、射撃・23
新魔球	85	敵全体／魔球を超越したラップ最終奥義	20	短剣・24、刀剣・25、射撃・32

サポート役として仲間を助ける

ギドの技の特徴

ギドがパーティに加わるのは、ほんのちょっとの間だけ。だから無理に技を覚えさせる必要はない。新技がなくても、「モゲ爆弾」など既存の技だけでも十分頼りになるはずだ。ギドの技は支援系の物が中心で、これが非常に役立つ。「モゲ爆弾」は敵の攻撃を遅らせる効果があり、「ＳＰ注射」をジャスティンに使えば「天空剣」が何度も使えて非常に強い。実際にこれらを対ボス戦で使えば、その効果がよく実感できるはず。アイテムの収集を狙うのなら、「アイテム盗み」をすぐ修得させたい。最後のチャンスは空中戦艦戦のときだ。

この技に注目！

『モゲ爆弾』

➡敵のＩＰゲージが、最高になる直前に使うと効果大。攻撃回数を減らせるのだ

ギドが修得できる技・一覧表

技名	消費SP	効果	取得EXP	修得に必要なスキルレベル
ハンターショット	14	敵１体／必ず命中する	20	射撃・5
モゲ爆弾	38	敵範囲／ＩＰを極限まで減らす	10	射撃・12
ＳＰ注射	45	味方１人／注射でＳＰを回復する	15	短剣・15、刀剣・6
ドーピング	20	味方１人／注射ですべての能力をアップ	15	短剣・19、刀剣・10
アイテム盗み	10	敵１体／アイテム盗みに10回挑む	20	短剣・13、刀剣・8、射撃・15

ITEM DATA

ダンジョンのアイテムを見逃すな!!

このゲームは、ダンジョン内に重要かつ強力なアイテムが多くある。ここではＤＩＳＫ２で最初に出現する未開の森から、アレントまでに手に入るアイテムを公開する！

MAP NAME 未開の森

１番注意したいのが草木が生い茂っている場所。そんな場所にはモンスターが隠れていて、不意に近付くと不意打ちされる危険性も。怪しい所はダッシュ移動は禁物だ。道に植物がある所では、触れるとダメージを受ける場合と仕掛けが作動する場合がある。ダメージ量は少ないので適当に通過しよう。

⇧大きな花の上に乗ると、別の場所に吹き飛ばされる。ダメージはなし

入手アイテムリスト・未開の森

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
ノロノロ草	全員	敵１体／行動力レベル−2
雷神のいかり	全員	敵全体／120 の攻撃・稲妻属性
トルテの草笛	全員	味方全員／睡眠から覚ます
ゲンキ草	全員	味方１人／ＨＰを80回復
走りの種	全員	走力＋１
ヨミの復活薬	全員	味方１人／戦闘不能を回復する
水の護符	全員	装備品・水の耐性レベル＋4
黄金の秘薬	全員	味方全員／ＳＰを30回復
魔力の種	全員	レベル１～３の最大ＭＰを各＋１
リーフシールド	全員	装備品・防御力＋12・毒の耐性レベル＋2

MAP NAME 石の森

出口までのルート自体は短いが、似たような場所が多く迷いがち。一見行き止まりのような場所でも、草が塞いでいる場所は通過できるので試してみよう。ここも草木にモンスターが多く隠れているから、なるべくダッシュ移動は控えたい。

⇦草を通過できる場所も

入手アイテムリスト・石の森

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
生命の種	全員	最大ＨＰ＋3
守りの種	全員	体力＋１
魔力の種	全員	レベル１～3の最大ＭＰを各＋１
マヒの護符	全員	装備品・麻痺にかからなくなる
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる
草もち	全員	味方１人／ＨＰを80回復
吹雪の護符	全員	装備品・吹雪（水＋風）の耐性レベル＋2

MAP NAME 禍いの塔

ガーライル軍のエリート将校が多くいるが、ミルダならば一撃で倒せる。ただボスを倒したあとに全員石になるので、アイテム収集はそれまで待ったほうが得策だ。開けられない扉は、階段のそばのスイッチを操作すれば開くはずだ。ボスのガイアバトラーは、攻撃技を本体に集中させればすぐ倒せる。活躍するのはミルダで、「ミルダ乱舞」と攻撃技で押しまくろう。ほかのメンバーは支援に回せ。

⇧ガイアの影響で石にされてしまった兵士達。移動は楽

⇦ミルダさえ無事ならガイアバトラーはすぐ倒せる。攻撃しまくれ

楽勝、楽勝！

入手アイテムリスト・禍いの塔

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
レスキューセット	全員	味方全員／ＨＰを120 回
走りの種	全員	走力＋１
信頼のきずな	全員	味方１人／ＩＰを増やす・無くならない
ワクチン	全員	味方１人／疫病を治す
ホームランハンマー	ジャスティン、ミルダ	装備品・攻撃力＋36・はじき飛ばす
プラグスーツ	全員	装備品・防御力＋21・行動＋15

MAP NAME ジール砂漠

ストーリーに直接関係する物は特にないが、スペシャルステージ（Ｐ38参照）への入口がある。とは言え初めてジール砂漠に来た段階の実力では、それに挑戦するのはちょっと危険。なるべくなら無視した方がいいだろう。砂漠は段差があるために、ダッシュでも移動スピードは出ない。モンスターを発見したら逃げずに倒せ。

⇧スペシャルステージへの入口はすぐわかる。だが挑戦は覚悟が必要

入手アイテムリスト・ジール砂漠

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
エナジーリング	全員	攻撃でＳＰを多く回復
ヨミの復活薬	全員	味方１人／戦闘不能を回復する
サボテンアーマー	全員	装備品・防御力＋21・技封じ耐性レベル＋3
サボテンのトゲ	全員	装備品・攻撃力＋38
アンクレット	全員	装備品・移動力＋30・移動距離が伸びる
ギールソード	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・攻撃力＋38
守りの種	全員	体力＋１

MAP NAME サバナ原野

ただの通過ポイントではあるのだが、以下のアイテムがあるので入手しておきたい。種アイテムはパラメータをアップできる（永久に持続する）貴重アイテムなので、１個も逃さずすべてゲットしよう。

入手アイテムリスト・サバナ原野

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
秘技の種	全員	最大ＳＰ+2
紺碧の秘薬	全員	味方全員／全レベルのＭＰを20回復
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる
全能の種	全員	力、体力、素早さ、走力を各＋１
ノロノロ草	全員	敵１体／行動力レベル－2

MAP NAME ブリナン高原

ここで登場するモンスターは、すべて炎属性の魔法、アイテムに弱いヤツばかり。地道に直接攻撃するよりは、ヴァーン系の魔法や「ほむらムチ」で攻撃すれば意外と楽に勝てるぞ。地面が凍っている場所ではモンスターが高速接近するので、逃げると逆に不意打ちされる危険あり。道を塞ぐ氷は接触すると破壊できるが、出口近くの穴はアクションアイコンを使って突破しなくてはならない。

入手アイテムリスト・ブリナン高原

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
かんじき	全員	装備品・防御力＋８・移動力＋10
ガマンのクルミ	全員	味方全員／防御力レベル＋２
力の種	全員	力＋１
生命の種	全員	最大ＨＰ＋３
炎の剣	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・攻撃力+38・炎属性・水の生物に有効
爆裂の護符	全員	装備品・爆裂（炎＋土）の耐性レベル＋２
サイレントソード	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・攻撃力＋40・魔法封じ効果

MAP NAME 異次元空間

次のフロアに行くには、必ず扉を通過する必要がある。だから扉を探すようにすれば迷うことはない。ミミズのような障害物は、当たるとダメージを受けて先に進めない。ボスはまたガイアバトラーが登場。禍いの塔と同じで楽勝。

⬅行きも帰りも扉を探せ

入手アイテムリスト・異次元空間

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
スモークサーモン	全員	味方１人／ＨＰを75回復
次元の杖	ジャスティン、ミルダ	装備品・攻撃力＋38・攻撃時にワープ
原始肉	全員	味方１人／ＨＰを150 回復
オーガヘルム	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・防御力+防御力+20・移動－10
力の種	全員	力＋１
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる
守りの果実	全員	体力＋３
鉄ゲタ	全員	装備品・防御力＋13・移動－20
ウルフブーツ	全員	装備品・防御力＋10・移動＋48
知識のツノ	全員	ドーリンに渡すと普通に話せるようになる

MAP NAME ジールパトン地下遺跡

動く床から落ちてもダメージはなし。元の場所にもすぐ戻れるぞ。よって下に見えるアイテムを取るために、あえて落ちるのも手だ。ボスのルインガーダーは攻撃力は高いものの、技で本体を集中攻撃すれば倒すのは楽。うまく倒せばイベントを連続して楽しめ、ここにきてようやくストーリーの核心に迫ることができる。そして…!?

⬆床の間を移動するときは、早めに乗り移っても大丈夫。気楽に進もう

次々と明らかになる、衝撃の新事実！

遺跡の最深部でピンチになったとき、突如、絵の像が動きだしてパーティはバラバラに。そのあとフィーナはバール将軍に捕まってしまい、ジャスティンはその救出に乗り出そうとする。何とフィーナはリーンと同じく光翼人だった。そのことに気付いたバール将軍は、その利用を企む。将軍のひょう変にミューレン大佐は疑問を抱く。

⬆絵から浮きでるように姿を現すゴーレム。圧倒的な力を前に為す術は何もない

➡空中戦艦に収容されるフィーナ。ミューレンの言葉にも将軍は耳を貸さない

入手アイテムリスト・ジールパトン地下遺跡

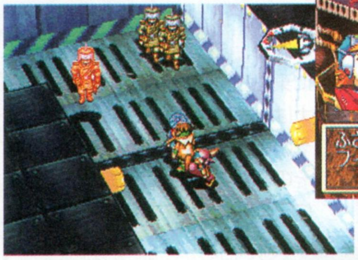
アイテム名	装備可能キャラ	効　果
魔力の種	全員	レベル１～3の最大ＭＰを各＋１
ヨミの復活薬	全員	味方１人／戦闘不能を回復
次元のクツ	全員	攻撃時にワープ
ミラクルドリンク	全員	味方全員／全レベルのＭＰを5回復
稲妻の護符	全員	稲妻（炎＋風）の耐性レベル+2
マン・ゴーシュ	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・攻撃力＋44・防御力＋10
守りの種	全員	体力＋１
力の種	全員	力＋１
走りの種	全員	走力＋１
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる
全能の種	全員	力、体力、素早さ、走力を各＋１
カウンターリング	全員	通常攻撃をたまにはね返す
知識のメダル	全員	アレントへ行くために必要なメダル
速攻の種	全員	素早さ＋１
復活の秘石	全員	持っているだけで１度戦闘不能から復活
土の護符	全員	土の耐性レベル+4
真紅の秘薬	全員	味方全員／ＨＰを150 回復
魔眼石	全員	魔法の詠唱が速くなる
魔力の果実	全員	レベル1～3の最大ＭＰを各+2

MAP NAME 空中戦艦

飛行クジラを使って戦艦の中に入ると、そこは戦闘員でいっぱい。通路が狭く逃げるのは難しいので、地道に倒していこう。通路を塞ぐ遮断機は左隅に接触すれば開く。機関室で3人娘を倒して機械を破壊すれば、いよいよバール将軍と対決することに。勝てないときは、戦艦内の扉を行き来して戦闘員を復活させ、経験値を稼ぎまくれ。

⬆空中戦艦の砲撃の中を接近する、迫力の空中戦。でも負けられない！

⬇対バール戦に備えての経験値稼ぎのためにも、戦闘員は全員倒せ



⬆フィーナを野望に利用しようとするバール将軍に、怒りを燃やす

厳しい条件で戦うボス戦

戦艦内では3人娘とバール将軍の2大ボスと戦うことに。しかも主戦力であろうフィーナを欠いて戦うことになるのは何とも痛い。そこでまず事前に装備を整えたい。回復アイテムは目一杯持たせて、ＳＰ、ＭＰともにセーブポイントで全快させておこう。どのボスも勝敗は運の要素が多分にあるので、失敗したらリセットするのも手？

対3人娘戦のポイント

3人同時攻撃のデルタアタックよりも、ミオの毒ガス攻撃の方が断然怖い（全員「毒」状態にされて攻撃をキャンセルされまくる）。だからまずミオを最優先に倒すようにしよう。技を集中させれば数回食らう程度で済むはずだ。

⬆食らってうれしい攻撃のデルタアタック。かけ声も楽しいのだ

対バール戦のポイント

戦うのはジャスティン１人だけ。使えるのなら「不死身のオーラ」で防御を固めつつ、ＳＰのある限り技を連発！　ＳＰがなくなったら通常攻撃で戦おう。魔法を連発されるとまず勝てないが、魔法防御アイテムは一応装備しておこう。

⬆ＩＰゲージがたまっても攻撃せず、カウンターを狙えばダメージも倍増

入手アイテムリスト・空中戦艦

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
秘技の果実	全員	最大ＳＰ+5
ウォーリアーメイル	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・防御力+32・技封じ耐性レベル+3

MAP NAME 虹の山

虹の山はツタを使って移動する。そのためツタの先にモンスターがいると、避ける方法は全然ない。ここは仕方ないので地道に戦おう。ただモンスターはツタに登れないので、緊急回避したいときはツタに逃げるといい。そこでしばらく様子を見て、モンスターがどこかに移動したら背後に接触。これで先制攻撃が取れて有利に戦えるぞ。

⬆安全地帯でもあるツタ。我慢する根性があるならここで様子を見よう

入手アイテムリスト・虹の山

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
信頼のきずな	全員	味方１人／ＩＰを増やす・なくならない
守りの果実	全員	体力+3
守りの種	全員	体力+１
生命の果実	全員	最大ＨＰ+10
幻のシルク	全員	吹雪（水+風）の耐性レベル+4
生命の種	全員	最大ＨＰ+3

MAP NAME アレント

アレントに出現する敵は3種類のボスのみで、別々の場所にいる。だから１体倒すごとにセーブポイントで回復するようにすれば、そう苦戦はしないだろう。3体とも倒せば、ついにリエーテと対面だ。

⬆１体目のボス幻竜。ＨＰを回復する「優しい首」を先に倒すとすぐ勝てる

⬇2体目のボス・スサノオグレート。こいつはすぐ本体を攻撃した方がいい

ついにリエーテと会えた！

⬅アレントの神殿でジャスティンたちを待つリエーテ。ここで光翼人と古代エンジュール文明のことがわかり、そのあと…!?

入手アイテムリスト・アレント

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる

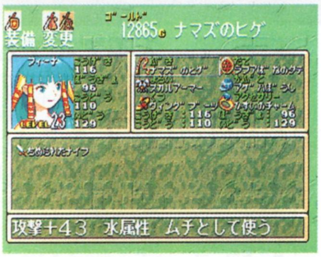
アイテムを装備するときは、その特徴を把握しよう!!

アイテムを使用した場合の効果を知っておくことは、非常に重要。しかもこのゲームのアイテムには効果が複数ある物がとにかく多い。はたしてどの効果を期待して利用するのか？　特に装備品は最低限、以下の点に注意してみよう。同時に重要アイテムも紹介するぞ。

⇧アイテムを確認するとき、画面下に表示される特徴を見逃さないよう

チェック項目その1　武器属性

たとえば炎属性の武器を装備した場合、それに弱いモンスターに大ダメージを与えられる。しかし反対に、それに強いモンスターに対しては逆効果。最悪だと攻撃がまったく効かないなんてことも。最低でもボス戦の前には属性のある武器は外した方が無難かも。



【代表的なアイテム】

- 紺碧のナイフ（水属性）
- いかづちの剣（稲妻属性）
- アイスブレード（吹雪属性）
- ファイヤーダーツ（炎属性）

チェック項目その2　特殊な能力

特殊能力にはさまざまあるが、強力な物は対ボス戦の勝敗を左右するほど頼りになる。ただそんなアイテムはショップでは買えず、ダンジョンを探すしか方法はない。強力なアイテムを見つけるためにもダンジョンは隅々までくまなく調べた方がいいだろう。

【代表的なアイテム】

- エーテルの奇跡（魔法スキルの経験値が2倍もらえる）
- 魔眼石（魔法の詠唱時間が短くなる）

注目　アイテムスペースは常に余裕を持たせろ

冒険を続けていけば、所持するアイテムの数も当然多くなってくる。先も触れたように魔法や技のレベルアップのためには属性の違う武器を複数持ち歩く必要があるが、アレもコレもではすぐ手一杯になってしまう。ここは我慢して本当に必要な物だけ持ち歩こう。あれこれ武器を替えるより、集中的にスキルアップしたほうが逆に効率がよい場合もあるぞ。

⇧これは極端すぎ？　でも使わない物を持っていてもしょうがない

チェック項目その3　マイナス効果

移動力低下などの逆効果があるアイテムは、それを犠牲にするだけの効果があるかが重要。ただ１つ言えるのは、移動力は絶対に犠牲にしない方がいい。どんなに強力な装備をしても、モンスターに追いつけなくては意味がない。パラメータとよく相談しよう。

【代表的なアイテム】

- シャドーソード（移動－15）
- ウォーハンマー（移動－10）
- アイアンメイス（行動－10）
- バスターアックス（移動－25）

チェック項目その4　MPとSPに与える効果

MPは魔法、SPは技の使用に欠かせない要素。これをなるべく温存できれば、それだけ使用回数が増やせて心強いことこの上ない。魔法と技が強いジャスティンやフィーナに持たせればなお理想的。余程強力なアイテムを発見できるまでは、地道にスキルを上げよう。

【代表的なアイテム】

- ダークアーマー（ダメージ時にSPを多く回復）
- 精霊の剣（攻撃時にSPをかなり回復）

このアイテムをゲットしてみよう！

ここで紹介するのは、数あるアイテムの中でもぜひゲットしておきたい重要アイテムばかり。これさえあれば、多少不利な戦闘でもアイテムでカバーできるはずだ。

エナジーチャーム

【入手場所】　戦士の墓場
技を使ったときSPの消費量が半分になる。ジャスティンにぜひ欲しい

アストラルの奇跡

【入手場所】　魔導の塔
武器スキルの経験値がなんと2倍ももらえる。技の修得にはもってこい

タリスマン

【入手場所】　精霊の剣
毒や麻痺など、すべての異状状態にかからなくなる。対ボス戦に欲しい

ソニックベルト

【入手場所】　魔導の塔
行動＋70の効果があり、アイテム中最高の行動力を誇る。まさに音速

シュラの魂

【入手場所】　ルゼット山脈
コンボとクリティカル攻撃の回数が１回増加。武器攻撃が強いキャラに

精霊の剣

【入手場所】　精霊の聖地
自動イベントで入手できる。攻撃でSPを回復。ジャスティン専用

奇妙な帽子

【入手場所】　ツインタワー・南
攻撃時に敵の近くまでワープする。接近する必要がなくなるので便利

復活の秘石

【入手場所】　ジールパトン地下遺跡ほか
戦闘中に１回だけ、戦闘不能状態になっても復活できる。HPも回復。

DUNGEON DATA

スペシャルステージに挑戦しよう

クリアしなくともストーリーには影響しないが、中にはお宝アイテムがいっぱいのスペシャルステージ。全部で3種類あるうち、2つをアイテムリスト付きで大紹介。

スペシャルステージ その1 夢幻の城

場所　ジール砂漠・南の西側にある出口の先

砂漠の出口を抜けると、そこには文字通り夢幻のような城がある。城内には1人の少女がおり、剣の呪いに取りつかれて助けを求めているのだ。それを救ってあげるのが目的になるが、城内は亡霊達がいっぱい。ただ城内はさほど広くないし、セーブポイントもある。だから無理をせずこまめに回復を心掛ければ、クリアは難しくない。

⇧少女の頼みを聞いてあげれば城門は開く。呪われたのはこの少女の妹

ポイント　魔法と武器攻撃を使い分けろ！

城内のモンスター達は、魔法か武器攻撃の一方しか有効打を与えられない。プテラノボーンは武器攻撃がほとんど効かず、その逆にピンクメイジは武器攻撃が効果的。どの方法で攻撃するかによって、まったく倒せないか、1撃で全滅できるかに分かれると言っていい。もしも「効かない」と思ったら、別の方法で攻撃するようにしよう。

⇧大群で現れるゾンビ達も、ヴァンフレイムなら1発で全滅できるぞ

BOSS　城主の霊

あらゆる魔法を駆使して来る、スペルマスターともいうべき強敵。初めてジール砂漠に来たときでも勝てなくはないが、勝敗は運次第。

⇩広範囲に有効な魔法をバンバン使ってくる。こうなるともうダメ

攻撃魔法を連発されると、かなり強いパーティでも全滅しかねない。魔法防御力アップアイテムで多少ダメージを軽減できるが、焼け石に水と言ってもいいかも。戦闘は攻撃魔法は使わず技と武器攻撃で本体を集中攻撃する。早いうちに倒したければ、ミルダがパーティにいるうちにしないと苦戦するぞ。支援系の魔法は、どれだけ使っても1発で無効化されてしまうので使うだけ無駄。それよりも回復魔法を早めに使うべき。確かに城主の霊は強いが、倒せば4950ものＥＸＰが手に入る。これはゲーム全体でも最高クラスの量だ。

夢幻の城・大広間

入手アイテムリスト・大広間

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
血ぬられたナイフ	フィーナ、ラップ、ギド	装備品・攻撃力＋55・人間系に有効

入手アイテムリスト・地下墓場

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
ダークアーマー	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・防御力＋22・ダメージでＳＰを多く回復
ガントレット	全員	装備品・防御力＋20・攻撃力＋10

入手アイテムリスト・書庫

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
デスマスク	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・防御力＋26・ＩＰが減りやすくなる

入手アイテムリスト・食堂

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
マナエッグ	全員	ショップで魔法と交換できる

入手アイテムリスト・執務室

アイテム名	装備可能キャラ	効　果
いましめのムチ	フィーナ	装備品・攻撃力＋56・敵の動きをしばらく止める

ゴールドのある部屋は？

・大広間…Ｇ×２　・地下墓場…Ｇ×２　・騎士の部屋…Ｇ×１
・食堂……Ｇ×２　・小部屋……Ｇ×２　・執務室………Ｇ×２

注目　残り１ヵ所はどこにある？

ここでは2つのスペシャルステージを紹介しているが、では最後の1ヵ所はどこにあるのだろう。答えはズバリ、サバナ原野の東。ここのある所に「魔導の塔」という塔があるのだ。この中はとてつもなく深いダンジョンで、出現する敵も並の強さじゃない。だがそれだけに貴重なアイテムが山ほどあるので、ぜひ挑戦しよう。

⇧ヒントはサバナ原野の西南に!?

スペシャルステージ その2 戦士の墓場

場所 ジール砂漠・北の西側にある扉の中

夢幻の城とさほど離れていない位置にあるが、難易度ははるかに高い。というのは、セーブポイントが出入口近くにしかないためだ。だから6フロアある内部をクリアするにはかなり経験を積まないとMPがすぐ尽きて回復手段を失う。出現モンスターも恐ろしく強い！

ポイント ダンジョン内は仕掛けがいっぱい

ダンジョン内には「隠し通路」が多くあって、接触して初めて通路が現れる場所もある。当然発見しないと先には進めないが、下のマップを参考にして攻略してみよう。プレイ画面と比較しながら進めば、すぐ隠し通路を発見できるはずだ。通路にある四角い印は、その上に乗ると穴の先にジャンプできる。ただ地下3階からは戻れないため、1度穴に落ちて地下4階から戻ることになる。

⬇地下２階の隠し通路だけは、壁を調べないと開かない。だまされるな

BOSS 拳王

まず拳王のいる所に、しかもＨＰとＭＰを温存してたどり着くのが至難の業。拳王と戦うときは、アイテム類は無視して最短距離で進もう。戦闘時は、拳王のＨＰが少なくなってからが勝負。拳王はＨＰを回復でき、パーティが弱いとそれにダメージが追いつかないので、終盤まで挑戦は控えよう。

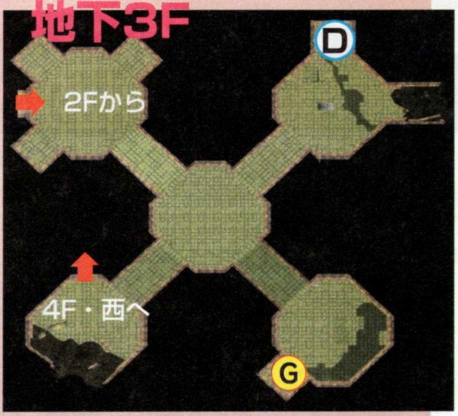
⬆ジャスティンのレベルが30以上ないと、拳王に勝つのは難しい

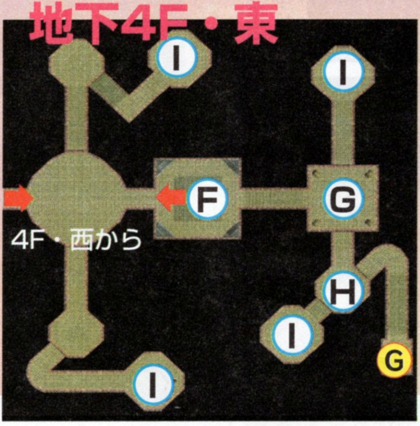
マップ中の表記の見かた

ダンジョンレーダー　セーブポイント　Ⓖゴールド

入手アイテムリスト・戦士の墓場

位置	アイテム名	装備可能キャラ	効 果
A	音速のクルミ	全員	味方１人／行動力レベル＋２
B	ヘヴィシールド	全員	装備品・防御力+23・移動力−20
C	耐火マント	全員	装備品・炎の耐性レベル＋２
D	高価な宝石	全員	高く売れる宝石
E	戦士の鍵	全員	戦士の墓場地下４階西の扉を開けるときに使用
F	エナジーチャーム	全員	装備品・ＳＰ消費量が半分になる
G	いにしえのメダル	全員	装備品・攻撃でＳＰを少し回復
H	全能果実	全員	力、体力、素早さ、走力を各＋３
I	戦士の魂	全員	戦士の墓場で使う宝石
J	全能の種	全員	力、体力、素早さ、走力を各＋１
K	武神の守り	全員	装備品・技封じ魔法にかからない(リフレス)
L	アイスブレード	ジャスティン、ガドイン、ラップ、ミルダ、ギド	装備品・攻撃力+40・吹雪属性(コルデ)





『グランディア』色紙プレゼント!!

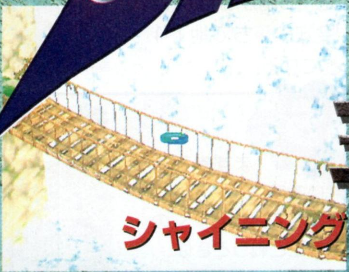
『グランディア』に出演した声優さんの寄せ書きサイン色紙を、３名にプレゼントするぞ。〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM サターンFAN編集部『グランディア』色紙プレゼント係まで。締め切りは１月29日必着。

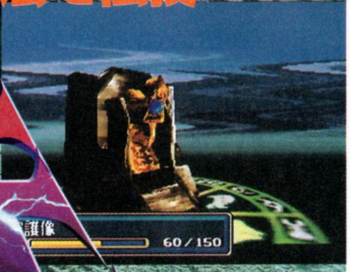
総力攻略
SPECIAL EDITION

第3回

隠されたサブイベントの存在とストーリー中盤の山場となる戦闘法を伝授!!

シャイニング・フォースⅢ　シナリオ1　王都の巨神





攻略も第3回目を数える今回は、完璧なプレイをしている限り見る機会の少ないサブイベントを紹介。さらにはクラスチェンジの秘訣も完全網羅。もちろん今まで通りのストーリー&マップ攻略も健在だ。シナリオ2を待つ間、この攻略で『王都の巨神』をしゃぶり尽くしてくれ！

発売日	発売中（12月11日）	ＣＤ枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	ソニック／キャメロット	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	203・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

シンクロニシティシステム解析
優等生プレイじゃ見られないサブイベント紹介

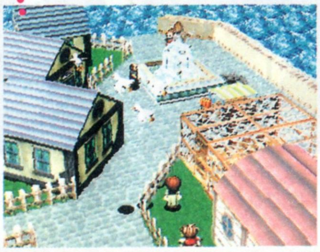
多くのイベントでストーリーを盛り上げる『王都の巨神』。本作では、戦闘の勝利条件とは別の目的を持ったイベントが用意されているが、目的を果たさないからこそ見ることができるイベントもある。しかも、そのイベントでアイテムが手に入ることもあるのだ。

ガロッシュ救助!!

⬅救助に失敗した場合シルバーリングが手に入る

⬆序盤の桟橋戦闘でガロッシュを助けるか否かを迫られる。救助に成功しても、失敗しても今後のストーリーには直接関わってこないのだ

悲しみの鳩が飛ぶ…



クラスチェンジに関する詳細

レベル10を越えると、教会でクラスチェンジができる。クラスチェンジ後は、ステータスのアップや、装備可能な武器が増えるといったメリットがあるぞ。また、魔法を覚えるキャラもいるのだ。

クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
剣士	勇者
騎士	パラディン
戦士	ウォリアー
魔術師	ウィザード
僧侶	司祭
モンク	マスターモンク
アーチャー	スナイパー
鳥人	バードラー

©SEGA

Battle 13 帝国軍の待ち伏せ
レベル上げに最適な戦闘

共和国に向け、クアースの町を後にするシンビオスたち。そこには、帝国軍のフランツが待ち伏せている。網を張って待っていただけに、敵の数は非常に多い。しかし、途中でバサンダに操られたスピリテッド軍が現れる。スピリテッド軍を上手く利用し、帝国の同士討ちを狙えば難易度的にはさほど難しい戦闘ではないだろう。

MAP攻略 国境線南西部平原戦闘

マップ中盤を過ぎると、スピリテッド軍が登場する。スピリテッド軍の侵攻は止めることができないので、ここは帝国軍駆除に役立ててしまおう。経験値が稼ぎたいなら、ホワイトロードの先回りをして帝国軍を倒すといいだろう。

➡バサンダの言う面白い道具とは彼女のこと

対フランツ戦

フランツはランスを装備しているので、ソード系を装備するキャラで戦いを挑むのは無謀。しかも、フランツの放つ会心の一撃は“ドミニオン・レイ”。食らうと幻に包まれ、攻撃の成功率が落ちてしまうのだ。友情支援やEXダメージを活用して、極力敵の必殺技を発生させないようにしよう。

⬆フランツからシルバーリング奪取

Ⓐフランツ
Ⓑスピリテッド
Ⓒサッキュバス(×1)
Ⓓリッチ(×1)
Ⓔマスターメイジ(×2)
Ⓕバンパイアバット(×2)
Ⓖブラスローダー(×5)
Ⓗエンパイアナイト(×5)
Ⓘホワイトロード(×6)
Ⓙカイザーガード(×8)
●…共和国軍

Battle 14 破壊される守護像
敵に操られたスピリテッドを倒せ

フランツとの戦いを終えると、次の戦いに備え、バガボンドの村へ寄ることができる。この村で装備と遺跡の地図を忘れずに手に入れること。また、ボウナイトのジャスティスも仲間になるぞ。

道具名	価格	効果
薬草	10	HPを10ポイント回復
いやしのしずく	200	HPを30ポイント回復
毒消し草	20	毒、マヒを回復
妖精の粉	100	全ステータス異常を回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退

武器名	価格	装備可能クラス
スチールナイフ	250	剣士
ブロードソード	750	剣士、バードラー
バトルレイピア	1500	剣士
アイアンブレード	320	剣士
スチールランス	900	騎士
パワースピア	1800	騎士
ハルバード	480	騎士
パワーアックス	600	戦士
パワートマホーク	1200	戦士
ミドルメイス	280	戦士
パワークロウ	320	モンク
レザーグラブ	60	モンク
レザーナックル	150	モンク
鋼の矢	1200	アーチャー
ミドルクォレル	2500	アーチャー
グレートシェル	3000	アーチャー
シルバーウイング	3000	バードラー

2元中継 出口をふさげ！「中州遺跡」のポイント

中州遺跡攻略のカギとなるのが出口。移動力の高いダンタレスなどで出口に先行し、シーフの退路を断ってしまおう。また、点在するタルにもアイテムは隠されているので、タルの破壊も忘れずに。

手に入るアイテム
いやしのしずく
ミスリル銀
希望の光
いやしの水

Ⓐシーフ(×2)
Ⓑスケルトン(×1)
樽タル(×4)
●…共和国軍

MAP攻略 バーランド北高地戦闘

スピリテッドを操るバサンダの目的は、エルベセムの守護像破壊。ちなみに、どんなに急いでも守護像は破壊されてしまう。この戦闘では、後に控える中州遺跡戦やスピリテッド戦に備え、ジリジリと部隊を進めるのが正解だ。

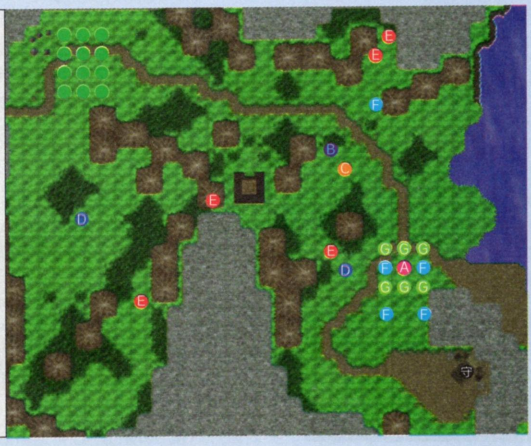
➡またしてもバサンダ司祭の策略だった

中州遺跡への移動

移動距離が減少する森に入口を囲まれた遺跡。一気に入るには部隊を遺跡前に集中させる必要がある。近くのマスターメイジを倒してから遺跡突入態勢をとろう。

➡フリーズレベル2はかなりイタイぞ

Ⓐスピリテッド
Ⓑマスターメイジ(×1)
Ⓒリッチ(×1)
Ⓓサッキュバス(×2)
Ⓔバンパイアバット(×5)
Ⓕブラスローダー(×5)
Ⓖホワイトロード(×6)
守守護像
●…共和国軍



Battle 15 共和国目前、国境を越えろ

国境の橋を目指す窮屈な戦闘

スピリテッドとの戦いを終えると、ジュリアンの仇である真のヒュードル、ガルムが登場する。このイベントでジュリアンは谷底に吹き飛ばされる。その救出のため“吊り橋上の戦闘”という、列車に続く狭い場所での戦いが繰り広げられることになるのだ。

美しい滝を前にした戦闘!!

⬅⬆これぞDSPエフェクトの真骨頂。流れ落ちる滝の美しさとは裏腹に、戦闘はなかなかキビシイ局面を迎える。また、メディオンとも再会する

すれ違う共和の理念、エキュアルの裏切り

マップ中の丸木橋を渡ると、和平会議にも同行していたエキュアル将軍が、帝国側の人間として登場する。このイベントで、ベネトレイムを渡すかどうかの選択肢が出るが、どちらを選んでもストーリーや敵の出現数などに変化はない。ただし、別シナリオで影響を及ぼす恐れもあるので、ここでしっかりと自分の意志を決めよう。

➡渡せといわれ、はいそうですか、と渡す訳にはいきませぬ

⬆ベネトレイムを渡すか否かを選択しろと言われてもねぇ…。後々のことを考えれば答えはひとつでしょう

➡どちらをえらんでもエキュアルとの戦いは避けられない

➡敵の援軍が少なかったのはメディオンのお陰だったのだ

MAP攻略 国境の吊り橋戦闘

この戦闘では、敵としてウイングナイトが初登場する。ウイングナイトは、攻撃射程距離2マスのスピアを装備し、手の届かない谷側から攻撃を仕掛けてくるぞ。ジャスティスとヘイワード、2人のEXダメージで迎撃するようにしよう。

⬆攻撃力は低いが、その射程が厄介

⬆ショートカットをいかして、隊列が分散してしまわないようにしよう

- Ⓐガーゼル
- Ⓑマスターメイジ(×2)
- Ⓒウイングナイト(×3)
- Ⓓエンパイアナイト(×4)
- Ⓔアスピニア兵(×5)
- Ⓕカイザーガード(×6)
- Ⓖブラスローダー(×8)
- ●…共和国軍

敵の増援は共和国軍！

エキュアルの登場と共に、共和国軍であるアスピニア兵が敵の援軍として登場する。出現位置は決まっているので、魔法使いを先に待機させ、登場と同時にレベル2以上の魔法で一気に叩いてしまおう。また、アスピニア兵はスピア系の武器を装備しているので、戦士を待機させてEXダメージを狙い、経験値稼ぎに利用するのもいいだろう。

味方が敵に!?

⬆⬅ベネトレイムを逃がすため尽力してくれたのに…

⬆並んで登場するアスピニア兵は魔法の的。心を鬼にして倒そう

対ガーゼル戦

ガーゼルが装備するのはソード系武器。EXダメージの対象とならないキャラで周りを囲み、波状攻撃でカタをつけてしまおう。またガーゼルは、たまにポイズンアタックを放ってくる。アンチドウテや妖精の粉、毒消し草の準備は怠りなく。

⬅弱点のないガーゼルにEXダメージで対応

➡毒ダメージはバカにならない。早期回復を

Battle 16 共和国の内乱をおさめよう

ここから再び経験値稼ぎが可能

ここからは、いよいよ第4章に突入する。どうにか共和国の首都アスピアに着いたシンビオスを待っていたのは、共和国内で起きている内乱の鎮圧。今までの帝国やブルザム教徒との戦いとは打って変わり、味方同士のやりきれない戦いを繰り広げることになる。

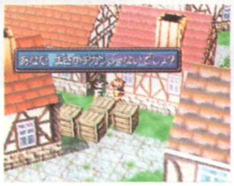
⇧無事着いたと思ったら早速お仕事

⇦アスピア城は城壁と濠で2重に守られているのだ

⇦共和国で最も栄えている町、首都アスピアの町並み

首都アスピアでやっておきたいこと

首都というだけあって、アイテムやイベントが目白押し。これからの戦闘に備え、しっかりと装備の充実を図っておくようにしよう。また、ここではファイターのホーストが仲間になってくれるぞ。


⇦たとえチカン呼ばわりされてもこのイベントは見ておこう

⇦ここでかなりのパワーアップが図れる。買い逃すな!!

道具名	価格	効果
薬草	10	HPを10ポイント回復
いやしのしずく	200	HPを30ポイント回復
毒消し草	20	毒、マヒを回復
妖精の粉	100	全ステータス異常を回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退

武器名	価格	装備可能クラス
スチールナイフ	250	剣士
ブロードソード	750	剣士、鳥人
バトルレイピア	1500	剣士、バードラー
バトルブレード	2500	剣士
スチールランス	900	騎士
パワースピア	1800	騎士
ヘビーハルバード	2800	騎士
パワーアックス	600	戦士
パワートマホーク	1200	戦士
ヘビーメイス	2000	戦士
パワークロウ	320	モンク
パワーグラブ	750	モンク
レザーナックル	150	モンク
ロビンの矢	4500	アーチャー
ミドルクォレル	2500	アーチャー
グレートシェル	3000	アーチャー
シルバーウイング	3000	バードラー

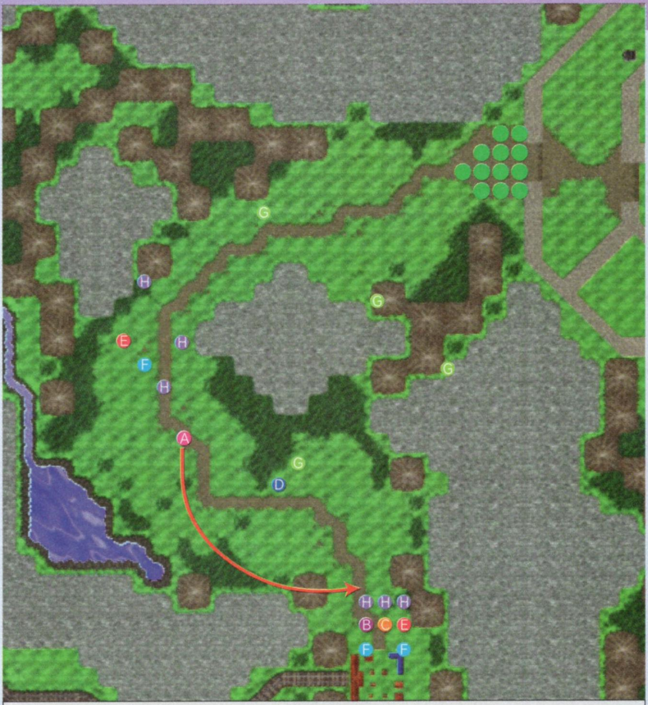
MAP攻略 アスピニア西平原戦争

この戦闘から、新しい敵が多数登場してくる。前の第3章までで頭打ちになっていたレベル上げも、かなり楽にできるようになるぞ。ただし、その分敵も強くなっているので、ゴリ押しや部隊の散開はオススメできない。ここは均等にレベルを上げるためにも、HPや防御力の高いキャラを盾にしてジリジリと敵を駆逐していこう。特にヘルハウンドやヒドラには会心の一撃を食らわないよう、友情支援を生かして挑むように。

⇦なぜこんな魔物が…？

⇧ヘルハウンドのパラライズアタック対策として、毒消し草は必携だ

⇦攻撃射程距離3マスはかなりの恐怖。密着して倒そう！



Ⓐ侵攻隊長（×1）
Ⓑアスピニアメイジ（×1）
Ⓒハイプリースト（×1）
Ⓓヒドラ（×1）
Ⓔハンターエルフ（×2）
Ⓕウイングナイト（×3）
Ⓖヘルハウンド（×4）
Ⓗベアソイル兵（×6）
●…共和国軍

ストリッヂからの敵

マップ中程を過ぎると、目的地であるストリッヂの町から敵の増援が出現する。隊列を組んでいる増援部隊に、真っ向から挑むのは得策ではない。少し離れた場所に陣取って敵をおびき出し、隊列を崩していこう。また、オーラを使うハイプリーストと、ブレイズレベル3を使うアスピニアメイジを先に倒せば後が楽だ。

⇧この山を迂回した瞬間、ストリッヂから敵の増援部隊が出現するのだ

⇧必要にして最小限の均整のとれた敵部隊。とりあえず散らしてやれ！

対侵攻隊長戦

侵攻隊長の攻撃力は高い。しかも防御力の低い仲間を狙ってくるので、油断は禁物だ。防御力の高い仲間を先行させて壁を作り、あせらずじっくりと料理してやろう。

⇩のしのしと歩いてきて、斧の一撃を放つ侵攻隊長。デカイだけに重い

Battle 17 再びベアソイル軍との戦闘

フィールド戦より遺跡戦がメインだ

ストリッヂへの侵攻部隊を退けて町に入ると、すでに町は荒らされた後。ここでは、町を襲ったベアソイル軍の別部隊との戦闘が待っている。ただし、ベアソイル軍とのフィールド戦闘より、砂漠の中にある遺跡戦闘がメインなのだ。今までの2元中継戦闘と異なり、フィールド戦よりも、遺跡戦の方に多くの仲間を移動させよう。

⇨アスピアから締め出されてしまう。どうしよう

⇧ボスはリベンジメイスを持ってる

ストリッヂの村で装備を整えよう

共和国側の列車停車駅であるこの町は、かなり品揃えが充実している。武器の購入はもちろん、遺跡の地図や隠しアイテムの探索も忘れずに。また、帝国側の情報も入手することができるので、町の人たちとの会話も重要だ。

⇧次に待ち構えている砂漠遺跡の地図を必ず取っておくようにしよう

武器名	価格	装備可能クラス
スチールナイフ	250	剣士
バスタードソード	3800	剣士、鳥人
バトルレイピア	1500	剣士、バードラー
バトルブレード	2500	剣士
ヘビーランス	4200	騎士
パワースピア	1800	騎士
ヘビーハルバード	2800	騎士
パワーアックス	600	戦士
パワートマホーク	1200	戦士
ヘビーメイス	2000	戦士
パワークロウ	320	モンク
パワーグラブ	750	モンク
ブラスナックル	1100	モンク
ロビンの矢	4500	アーチャー
ミドルクォレル	2500	アーチャー
グレートシェル	3000	アーチャー
シルバーウイング	3000	バードラー

道具名	価格	効果
薬草	10	HPを10ポイント回復
いやしのしずく	200	HPを30ポイント回復
毒消し草	20	毒、マヒを回復
妖精の粉	100	全ステータス異常を回復
天使の羽	40	最寄りの教会へ撤退

MAP攻略 アスピア南砂漠戦闘

この戦闘は、砂漠を舞台に繰り広げられる。砂漠は移動力を著しく低下させる上に、地形効果もない。手間はかかるが部隊を二手に分け、点在する敵を倒しつつ遺跡を目指そう。遺跡近辺の敵は、前回の戦闘と同じようにおびき出して始末しよう。

⇦北と西、隊を2つに

Ⓐ南門軍隊長（×1）
Ⓑアスピニアメイジ（×1）
Ⓒハイプリースト（×1）
Ⓓマーセナリィ（×1）
Ⓔヒドラ（×1）
Ⓕウイングナイト（×2）
Ⓖヘルハウンド（×3）
Ⓗベアソイル軍（×3）
●…共和国軍

砂漠遺跡への移動

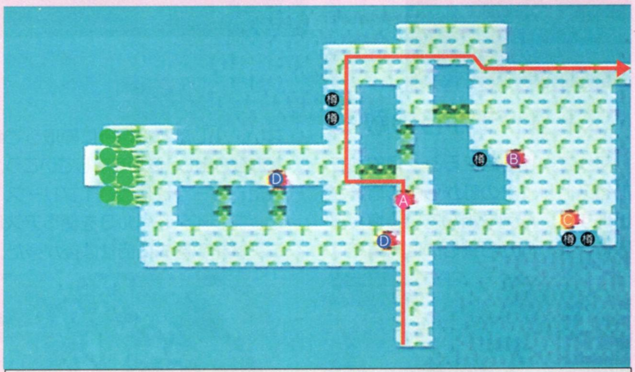
砂漠遺跡に入るためには、まずフィールド上の数少ない敵を始末しておく必要がある。ボスの南門軍隊長を残した後、遺跡前に隊列を組んだら一気に遺跡内に入り込もう。南門軍隊長は、離れれば何もしてこないので、その間に遺跡戦闘を進めよう。

⇦3人残して後は遺跡に

2元中継 弱いヤツを連れていけ!「砂漠遺跡」のポイント

シーフは1回の攻撃で1個しかアイテムを落とさない。そのため、アイテムをすべて入手するには4回攻撃する必要がある。ここは攻撃力の低いキャラで攻撃を仕掛け、シーフを倒さないようにしよう。

⇨必殺技やカウンターもアイテム入手の障害となる



Ⓐシーフ（×1）
Ⓑヒドラ（×1）
Ⓒヘルハウンド（×1）
Ⓓバンパイアバット（×2）
樽タル（×5）
●…共和国軍

手に入るアイテム	ミスリルのかけら、いやしの水、ミスリル銀、ヒートアックス

Battle 18 火山の穴・ドラゴンとの戦い

敵を全滅させるか通過すればクリア

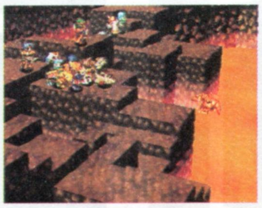
南門軍隊長戦をクリアするとクアースの村で出会ったマニュピルが仲間になる。マニュピルは“アンカー”という攻撃射程距離2マスの、ロケットパンチのような武器を装備している。攻撃力はさほど高くはないが、敵への攻撃に柔軟に対応できるキャラなので、狭い火山の穴戦闘で重宝することになる。また、火山の穴戦闘は通過するだけでもクリアできるので、パーティに危険を感じたら、サッサとマップ移動をしてしまおう。

⬆クアースの後バガボンドでも出会ったマニュピル。オーバーテクノロジーのユニットがついに参戦するぞ

⬅経験値稼ぎにはいい所

マップ中程に来るとパピードラゴン出現

マップ中程を通過すると、パピードラゴンが出現する。パピードラゴンは攻撃力もHPもボス並みで、倒せば経験値49ポイントは確実。しかも、倒してもマップクリアにはならないのだ。高いHPは友情支援レベルのアップにも活用できる。コイツをレベル上げに生かさない手はないぞ。



➡地響きと共にマグマの中からドラゴン出現

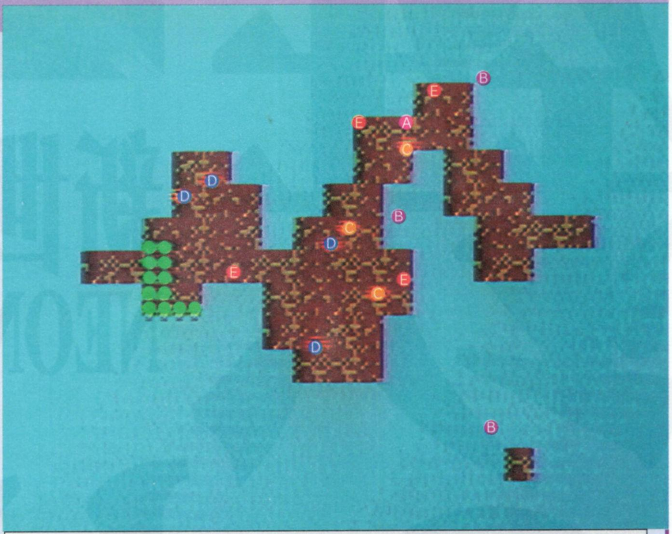
⬅ブラッドボーンはスピアか神聖武器でEX

⬆パピードラゴンのファイヤーブレスはかなりイタイ。できればレジストの魔法で防御力を上げておこう

MAP攻略 火山の穴戦闘

この戦闘で初登場となるのがワイバーンとブラッドボーン。ワイバーンはファイヤーブレスとフレイムテイル、ブラッドボーンはパラライズアタックが厄介だ。ワイバーンにはEXダメージや友情支援、次々と出現するブラッドボーンには全方向に対応できる陣形で対応しよう。また、高低差の激しいこのマップでは、以外な場所からの攻撃が可能な場合がある。高低差を生かして敵に攻撃を仕掛けるようにするのもよい手だ。

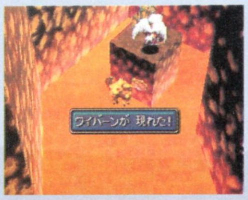
⬅⬆初登場の敵キャラたちは、どいつもこいつも強いヤツばかり。攻撃される前にとっとと倒そう



Ⓐパピードラゴン（×1）
Ⓑワイバーン（×3）
Ⓒヒドラ（×3）
Ⓓヘルハウンド（×4）
Ⓔブラッドボーン出現ポイント
●…共和国軍

エルダーでアイテムGet！

マップ端にある宝箱を取るには、エルダーの活躍が欠かせない。ただし、宝箱に近づくとワイバーンが出現する。その戦いに備え、エルダーにいやしのしずくを持たせよう。



⬅宝箱の守り神の如く出現するワイバーン

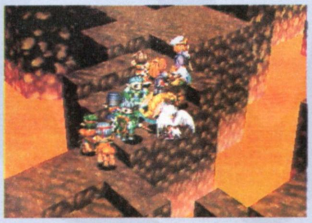
⬆宝箱の中身はミスリルナイフ。斜め方向から入手して移動力を稼ごう

⬆通常攻撃より必殺技がおっかない

対パピードラゴン戦

パピードラゴンは飛行系キャラなので、弓系武器でEXダメージを与えることができる。シンビオスや防御力の低いキャラを囮にして、ドラゴンを地上に誘導。しかる後ヘイワードやジャスティスの弓攻撃を交え、波状攻撃で一気にカタをつけよう。

➡ヘイワードとジャスティスの2重EX



⬆崖っぷちから地上へ誘導しよう！

鋼鉄のガール

新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION

緊急発表

ファン待望の期待作ついに移植決定

発売日	3月
発売元	セガ
開発元	ガイナックス
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	70%(1月5日現在)

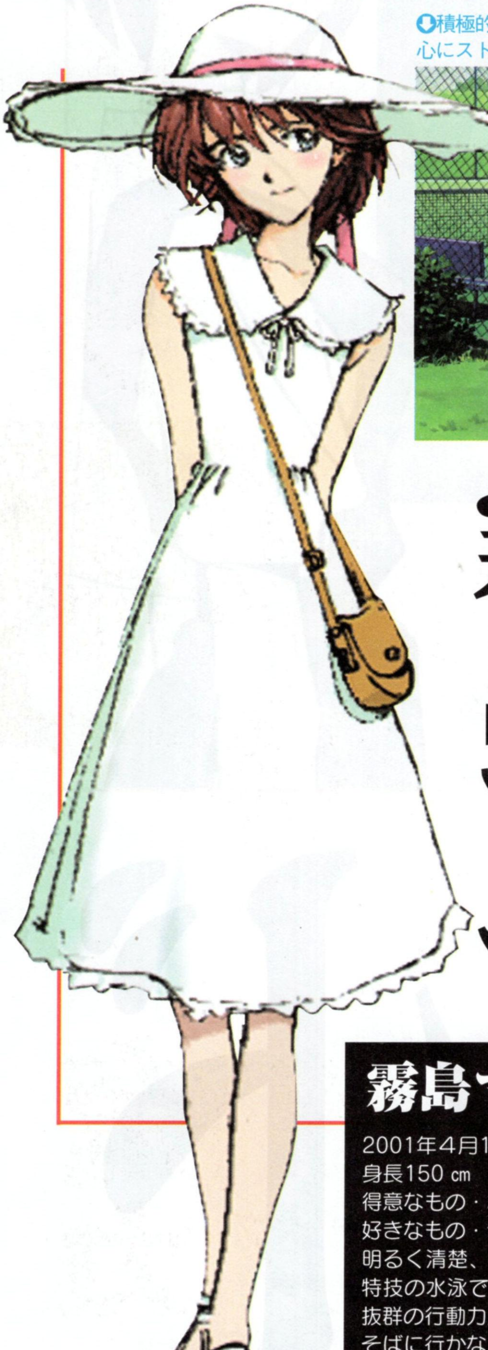
新年早々、サターンユーザーを歓喜させるニュースが飛び込んできたぞ。長らく移植希望のトップを独占してきた『鋼鉄のガールフレンド』だが、ついにサターンへの移植が決定したのだ。第一報となる今回は、公開された画面写真とともにその魅力に迫っていく!!

フレンド

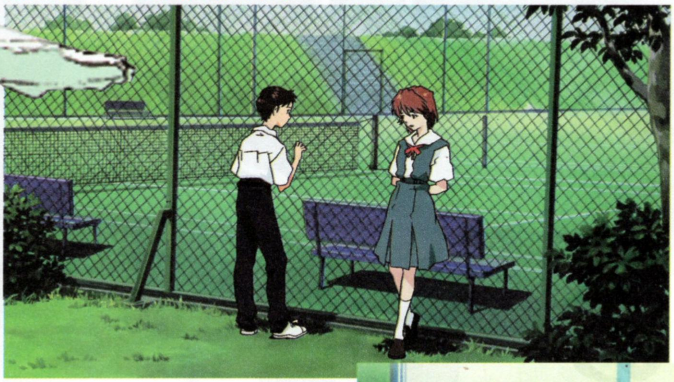
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京　©1997,1998 GAINAX

西暦2015年、

時間軸的には、ＴＶアニメ第8～13話ぐらいの時期のサイドストーリーを描いている『鋼鉄のガールフレンド』。そのストーリーの中心となるのが、ゲームオリジナルキャラである霧島マナである。シンジたちの通う第3中学校に転校してきた霧島マナ。彼女はシンジにほのかな好意を寄せる。その積極的な行動に当惑しながらも、今まで得られなかった、不思議な安らぎを感じていくシンジ…。ＴＶアニメでは登場していなかったタイプのキャラクタだけに、その役割、活躍が気になるところだ。



⬇積極的で行動派のマナ。彼女を中心にストーリーは展開されていく

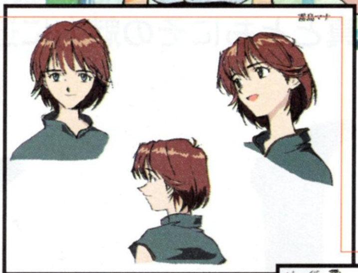


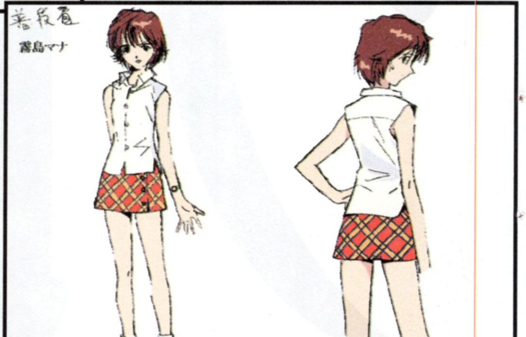
⬆シンジの前に、たびたび現れる

⬆転校早々、シンジに淡い好意を寄せるマナ。今まで感じたことのない不思議な安らぎに、シンジは…

霧島マナ

⬅⬇マナの表情と普段着。あどけない笑顔の裏には、母性的な面と人恋しさに独りで泣いてしまう弱い面を併せ持つ





霧島マナ　プロフィール

2001年4月11日生まれ　14歳　牡羊座　O型
身長150㎝　体重40kg弱
得意なもの・水泳
好きなもの・音楽（特に洋楽）
明るく清楚、活発で青空の下を走り回るのが大好きな女の子。特技の水泳では、自由型100メートルを好む。牡羊座らしく、抜群の行動力がある。自分の感情に素直で積極的。好きな子のそばに行かないと気が済まない性格。早熟で恋に目覚めてはいるものの、移り気なところも、多少なりともある。

もう1つの世界が開かれる…

おなじみのキャラが総出演

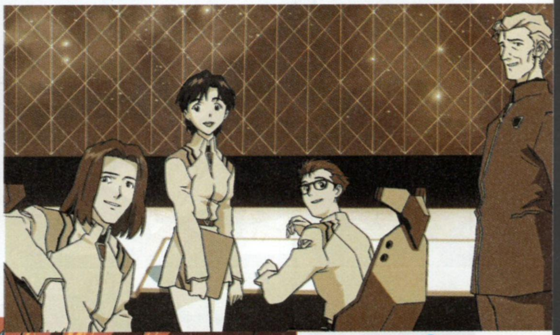
霧島マナ以外のキャラクタに目を向けてみると、主人公・碇シンジを始め、綾波やアスカなど、脇を固めているキャラクタたちは、ＴＶアニメではおなじみのキャラクタが勢ぞろいしている。『鋼鉄のガールフレンド』では、ゲームの時間軸であるＴＶアニメ第8〜13話までに登場したメインキャラクタが総出演しているのだ。もちろん、担当する声優もオリジナルキャストとなり、セリフは完全新録となる。ＴＶアニメとは一味違うセリフのやりとりなどが、このゲームの魅力の１つである。

碇シンジ

⇧エヴァ初号機専属操縦者。内向的で自分の殻に閉じこもりがち。マナの急接近に当惑するが…

⇧ＴＶアニメ第13話までに登場した主なキャラクタが総出演している

⇧ヘッドフォンステレオを愛用する。外界との接触を避けるように…



⇧左から青葉シゲル、伊吹マヤ、日向マコト、冬月コウゾウ。ネルフ発令所のオペレーターズ

⇦シンジの同級生、軍事マニアの相田ケンスケ（左）も

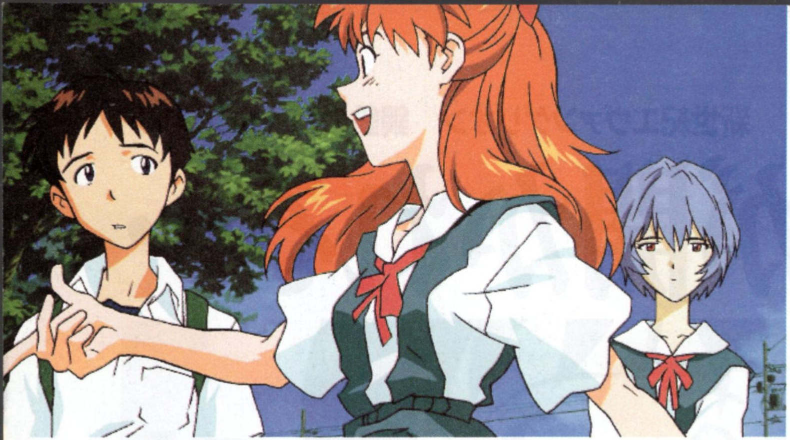
綾波レイ

⇧喜怒哀楽といった感情を表に出さない少女。エヴァ零号機に搭乗する

⇨プライドが高く対抗意識が強い天才少女。エヴァ弐号機に搭乗する

⇩ネルフ本部戦術作戦部作戦局第一課所属、作戦本部長の葛城ミサト

惣流アスカラングレー



新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド

シンプルな操作でドラマを堪能する

昨年の夏に発売されるや大ヒットを記録して、数多くの賞を受賞したパソコン版『鋼鉄のガールフレンド』。サターン版は、そのパソコン版の完全移植となる。ゲームはアドベンチャーであり、さまざまな展開に合わせた、美麗なグラフィックが数多く用意されている。また、セリフはすべて音声によって表現されるぞ。この音声に関して『鋼鉄のガールフレンド』では新たな試みを予定している。それは、従来のシステムのようにブツ切りにされたセリフを再生していくのではなく、声優のセリフの掛け合いを1本のオーディオテープのように、そのまま再生するシステムだ。従来のゲーム性を重視した作りではなく、ドラマ性を重視するための試みといえる。

難しい操作は一切必要なし

通常、ゲームはコマンドを選択しながら進んでいくことになる。下のような移動画面で、プレイヤーは好きな場所に移動する。そして、その場所で「見る」「話す」といったコマンドを使用して行動し、ストーリーを進めていく。行動によってさまざまな展開が用意されており、その場面に応じたグラフィックが表示されていくぞ。このコマンド類は、最近のアドベンチャーと比べても非常にシンプルで、プレイヤーの頭を悩ますような複雑な操作は一切必要ない。面倒な操作が必要ないぶん、プレイヤーは純粋にドラマを楽しめるようになっているのだ。

←美麗なグラフィックとともに、すべてのセリフが音声によって表現されている。音声はドラマ性を重視して、セリフの掛け合いを、そのまま再生するようになる

←このような移動画面でゲームは展開されていく。コマンドも非常にシンプルなのだ

←展開によって、セリフはたくさん用意されている。TVアニメとは一味違うセリフの掛け合いなどに期待。音声とともに、画面下にはセリフも表示される

↓セリフとともに、話しているキャラクタの顔グラフィックが表示される。この顔グラフィックも表情豊かで、かなりのパターンが用意される

→「移動」を選択すると行ける場所が表示され、場所を選択する。そこで「見る」「話す」などを使用すれば、さまざまな展開が楽しめるのだ

フルボイス

続報を待て！！

特報

4メガRAM仕様で完全移植！ さらにオリジナル要素も…

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

発　売　日	今春
発　売　元	カプコン
開　発　元	カプコン
価格（税別）	未定
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	4メガRAMカートリッジ
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	70%（1月6日現在）

ヴァンパイア セイヴァー

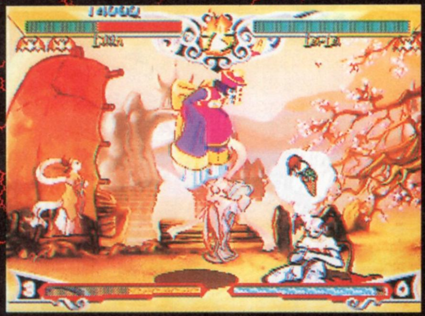
業務用で絶大な人気を得ていた『ヴァンパイア』シリーズ3作目、『ヴァンパイア セイヴァー』（以下『セイヴァー』）のサターン版画面が早くもお目見え。気になるオリジナル要素もバッチリ紹介。

©CAPCOM

『ハンター』からシステムに変化が そして4人の新キャラも登場

今まではラウンドごとに勝負していた『ヴァンパイア』シリーズだが、本作ではそのラウンド制が変更された。K･Oすると相手はダウン状態となり、そのまま2ラウンド目が始まるようになったのだ。

また、ダークフォースやアドバンシングガードといった新システムも導入された。さらに、新しく4キャラが追加され、旧キャラたちも新技を身に付けて帰ってきたぞ。

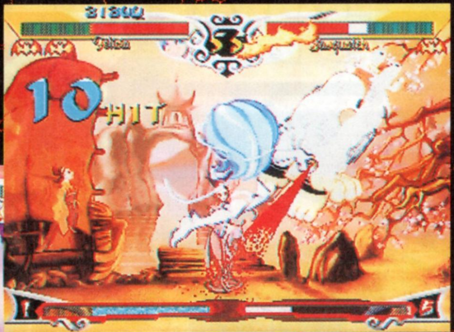


⇧追い打ち攻撃は本作でも健在。ゲージを使って出せばダメージアップ

⇦新キャラリリスの挑発。試合中1回しか出せないが特殊な効果はない

新システムも業務用そのまま

『セイヴァー』になって加わったダークフォースとインパクトダメージゲージ。ダークフォースはゲージを使ってキャラ固有の能力を発揮するもので、空中浮遊や分身など、いろんなタイプがある。インパクトダメージゲージは簡単にいってしまうと受けたダメージの何%かが徐々に回復するものだ。ほかにも『X-MEN VS. SF』でお馴染みのアドバンシングガードなども追加された。



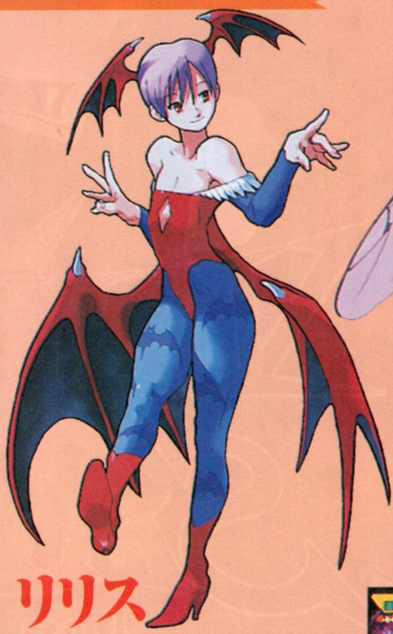
⇧相手の攻撃を一定時間受けなければ、体力ゲージの白の部分が回復するのだ

⇦ダークフォースの使い方で勝負が決まるか？

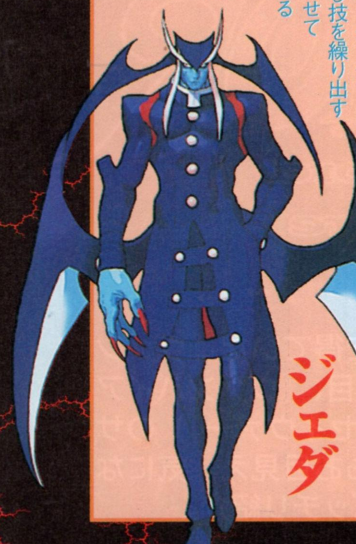
未知なる力を秘めたダークストーカーズ

『セイヴァー』で初めて顔見せとなるジェダ、リリス、キュービー、バレッタの4人。ここでは彼らがどういった通常技や必殺技を出すのか？　また、どんなダークフォース能力を持っているのかをまとめて紹介だ。

⇨モリガンと瓜ふたつのリリスは、通常技や必殺技も似ているものがある。ダークフォースは分身が現れて本体と同じ技を繰り出すぞ。EX必殺技はリズムにあわせてボタンを叩き、ダメージを与える



⇦⇧食欲・繁殖の欲望を満たすため狩りをするキュービー。動きは蜂に似ていて、お尻の針を使ったものが多い。ダークフォースはジェダと同じで空中浮遊だ



⇦⇨神体を作り上げるために魂を集めるジェダ。彼は爪や羽を使って攻撃したり、自分の血を使った攻撃を行う。EX必殺技では契約書にサイン？　させダメージを与える。ダークフォースは一定時間の空中浮遊

⇧⇨人間でありながら闇の心を持つバレッタ。通常技こそ普通だが、必殺技やEX必殺技はナイフ、ミサイル、爆弾など、とんでもないものばかり。ダークフォースはパンチボタンがすべてミサイルになるぞ

※画面は開発中のものです。

サターン版『セイヴァー』のオリジナル要素とは？

本作は単なる業務用の移植ではなく、なんと『セイヴァー2』で蘇ったドノヴァン、フォボス、パイロンの3キャラが使えることが判明。しかし、『セイヴァー2』のシステムも採用されるのか？　また、業務用でできた『ハンター2』バージョンの性能への切り替えが可能なのか？　などは今のところわかっていない。これらは詳細がわかり次第お伝えしていくぞ。

あの3キャラが使える!!

⬆キャラが18人もいるので、これ1本ですべての組み合わせの対戦が可能

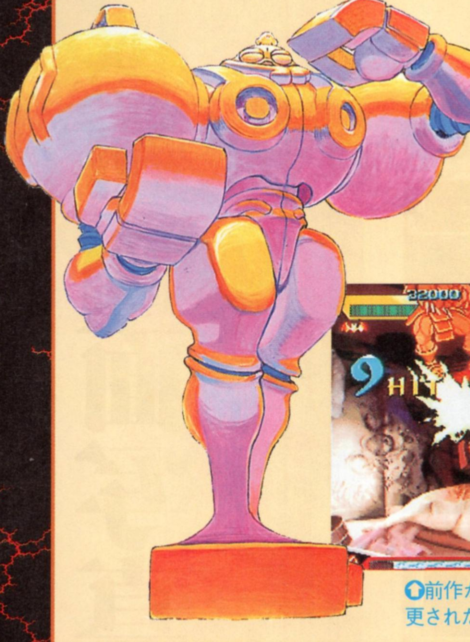
ダークストーカーハンター　ドノヴァン

背中の魔剣ダイレク、そして幼い子供アニタを引き連れているドノヴァン。見た目からはわからないが、実はダムピール（ヴァンパイアと人間のハーフ）だ。彼の通常技は『ヴァンパイア』シリーズの中でもっとも人間らしい。必殺技は剣を飛ばすものや、剣の力を借りて炎や氷、雷などを出す。EX必殺技は魔人の足で踏みつけたり、もうひとつの姿である魔物に変身してしまうものなどがある。

⬆精霊が雷の攻撃をするライトニングソードはリーチが長いのだ

古代から蘇ったロボ　フォボス

古代遺跡から蘇ったガーディアンロボットであるフォボス。『ハンター』、『ハンター2』では進入者を排除するキラーマシーンであったが、『セイヴァー2』では謎の少年セシルの守護者として戦っている。業務用では浮遊できるジャンプは特殊操作が必要で、通常技はレバーを前に入れると違う技が出た。そして大きく変わったのがEX必殺技で、2つの新技が追加された。一つは広範囲の爆発を起こす飛び道具で、もう一つはフォボス本体の後ろにオプションが2機つき、レーザーで援護攻撃をするものだ。



⬆前作からグラフィックが多少変更されたジェノサイドバルカン

超次元生命体　パイロン

前作の目的であった地球を手に入れたパイロン。時は過ぎ再びパイロンが地球に降り立った。通常技や必殺技は前作から変わっておらず新技もないが、業務用ではフォボスと同じように新EX必殺技や『セイヴァー』特有のダークフォースなどが追加された。新EX必殺技は『ハンター』の勝ちポーズにもあった炎柱の中でパイロンが笑うものと、一定時間分身をつけて攻撃するものの2つがある。

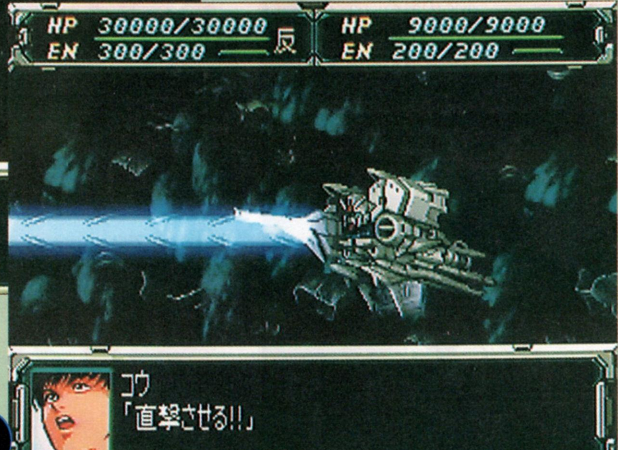
⬆ドーナッツ状に変形し、突進するゾディアックファイア

⬇飛び道具のソルスマッシャーは空中でも出すことが可能

特報!!

FINAL OPERATION!!

最新画面写真大量大放出!!



つ・い・に発動する

©葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO

史上空前、最大最後の戦いが今、ここに始まる!!

スーパーロボット大戦F 完結編

発売日	今春
発売元	バンプレスト
開発元	ウインキーソフト
価格(税別)	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	198+89・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	75%(12月26日現在)

シリーズ史上、最大の戦いである「FINAL OPERATION」を描く『スーパーロボット大戦F 完結編』が、ついに姿を見せ始めた！ まずは公開された画面写真をじっくり見て、そのスケールを感じてくれ！

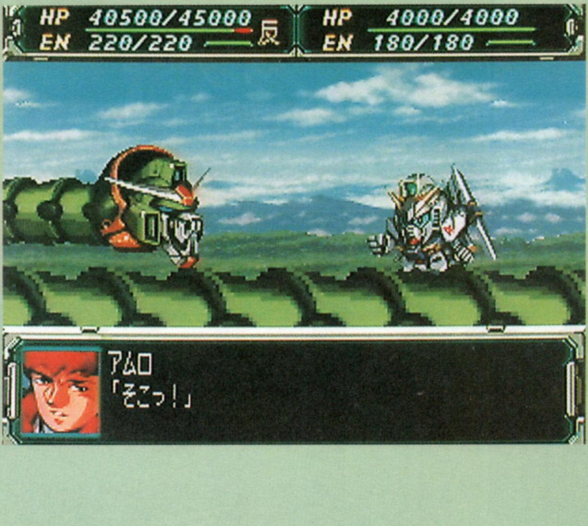
お待たせ!!

『F』の発売より、すでに3カ月…ついにその片鱗が見えはじめた「FINAL OPERATION(ファイナルオペレーション)」の真実!!

ユーザーの熱い期待を一身に浴びてきた『スーパーロボット大戦F 完結編』の最新情報が、ついに公開されることとなった。タイトルが示すとおり、まさに『スーパーロボット大戦』の集大成に相応しい作品にするべく、現在も開発が進められているのだ。

では、なぜ『完結編』が制作されることになったのか、その経緯を改めて解説しておこう。第1に世界観、ストーリー等の構想が壮大になっていき、CD1枚では収まりきらなくなったこと。第2に開発スタッフのアイデアや「こだわり」を、余すところなく完全に表現するためだ。消化不良な形でストーリーを完結させるのではなく、すべてを盛り込んで完成度を高めるために、2本の作品として発売されることになったのだ。ストーリー上の分岐も増え、謎だった部分もすべて明らかになる『完結編』は、シリーズ史上最大の戦いになる。当然『F』以上のボリュームになるのは間違いない！

⇧いよいよ始動した『完結編』。シーブックとF91も冒頭から登場！



●デビルガンダムのガンダムヘッドによる攻撃を避けるアムロのνガンダム。他にも『F』では登場しなかったロボットたちが大挙して参戦するぞ

『F』をはるかにしのぐボリュームと
いよいよ登場する初お目見えロボットたち
変更点、新要素をチェック!!

「FINAL OPERATION」という1本のストーリーでつながっている『F』と『完結編』だが、基本システムは前作にあたる『F』と同じ。しかし『完結編』から登場するキャラやシステムも当然ながら存在する。ここでは今まで公開されていなかった画面や、文字のみで伝えてきた情報に関する画面を公開していこう。

改造

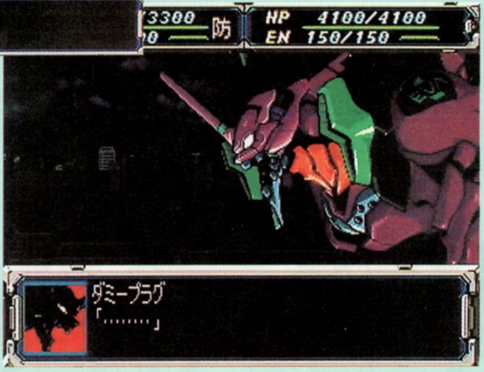
各ユニットの改造だが、『F』では5段階までしか改造できなかったのに対して、『完結編』では10段階まで改造できるようになることは以前にお伝えしたとおり。しかし、『完結編』も最初は5段階の改造からスタートする。そしてストーリーの途中から、改造段階が10段階に増えることになるようだ。

⬅最大10段階までの改造で、弱いユニットも強くなる? 当然、武器も10段階の改造が可能となる。画面は初登場のヴァルシオーネRだ

新グラフィック

下の画面写真は、エヴァ初号機が暴走したとき、戦闘シーンに挿入されるグラフィックである。この画面のように、『完結編』のために新たに描き起こされたグラフィックも、ごく少数ながら存在している。

⬆これは、『F』でのエヴァ初号機の暴走時のグラフィックだ



➡そして、これが描き起こしの『完結編』での暴走時。『F』より凶悪な面構えが、なかなかイイ感じ♡

ダイターン3

当初より登場は決まっていたが、ストーリーの流れ上、『完結編』からの登場となったダイターン3。今回は新たな戦闘シーンとともに、合体デモを初公開するぞ。合体デモでは万丈が呼び出すところから、マッハアタッカーとの合体、そして変形完了するまでが描かれている。

➡満を持して颯爽登場!! これが噂の破嵐万丈とダイターン3の雄姿!

⬇使徒ラミエルをATフィールドごと粉砕する凄まじいパワーを見よ!

ダイターンクラッシュ!!

イデオン

⬇土星付近に到着したソロシップ。ソロ星からデスドライブ(いわゆるワープ)してきたのかな?

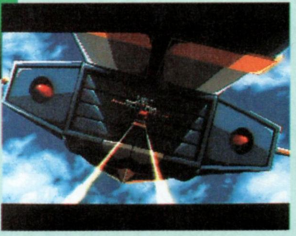
『完結編』では重要な役割を担うであろうイデオン。上の画面写真は、初登場でのインターミッションの会話画面。そしてイデオンの戦闘シーンである。イデオンの戦いぶりが気になるところだ。

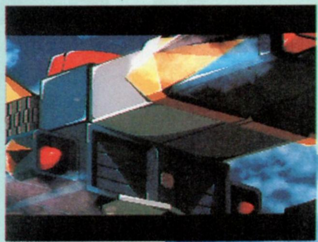
➡画面で使っている武器はグレンキャノン。さすがは伝説の巨神。HPも並みじゃない!

ダイターン カーム、ヒア!!

⇦デモは、ダイターン3を呼び出す万丈から始まる。男前

⇩ダイファイターに収納されるマッハアタッカー。ダイファイターの巨大さが分かるアングル





⇨日輪の輝きを胸に秘め、世のため人のため、悪の野望を打ち砕くダイターン3が変形完了!

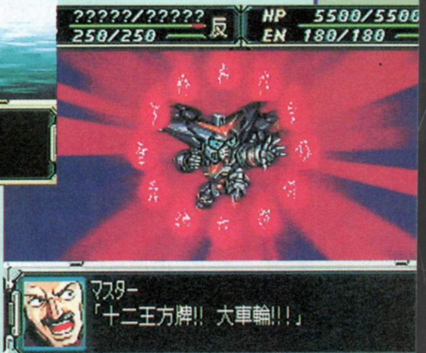
⇧ダイファイターからダイターン3に変形を開始する。「チェンジ、ダイターン!」

師弟

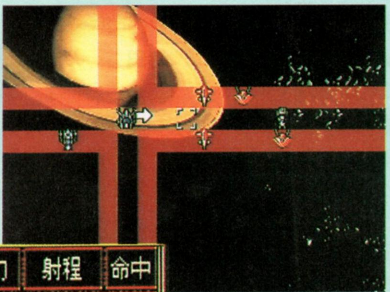
戦いの舞台となるマップもたくさん用意されている。ここで紹介するのは、「Gガンダム」でお馴染みのギアナ高地である。もちろん、マップとしては初登場だ。やはり、ドモンの修行の地として登場するのだろうか? そして、ドモンとマスターアジアの師弟対決も見逃せない。『完結編』ではファンも納得するような死闘が展開されるはず。

⇧新たな戦場となるギアナ高地。配置されたユニットをよーく見てみると…

⇦⇩明鏡止水の境地に達したドモン、スーパーモード発動! 東方先生との戦いもますます激化してくる



イデオンゲージ



⇩射程無限大とはこういうこと。マップの端まで届いてしまう

⇨イデオンソード使用前にはカットインとセリフが挿入

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	グレンキャノン	1100	1~4	±0
	ミサイル	1200	2~4	-10
	格闘	1700	1	+15
	全方位ミサイル MAP	2000	1~5	+20
	イデオンソード MAP	9999	1~∞	+10

弾数---/--- 地形 空 A 陸 A 海 A 宇 A

必要気力 120(120) 必要技能

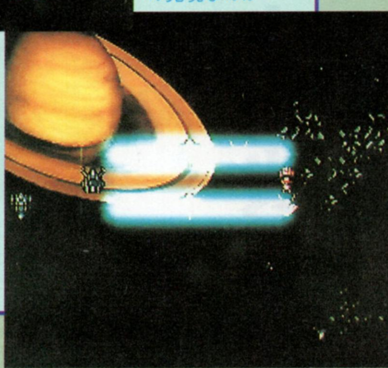
消費EN 100(292) クリティカル補正 ±0%

⇨イデの力がかなり強く発揮されれば、イデオンソードの攻撃力は9999。しかも射程は無限大!!

⇧これがイデオンゲージ。イベント発生でマップ画面上にも出る

今まで何回か紹介してきた新システム「イデオンゲージ」。改めて解説していくと、イデオンのみに存在する特殊システムで、イデオンの武器であるイデオンソードとイデオンガンの攻撃力に影響を与えるゲージだ。このイデオンゲージは、プレイヤーの行動とイベントによってゲージ内のサインが変化する。そして、その輝きによって武器の攻撃力の数値や使用できるか否かが決まってくるのだ。ちなみに、ここで紹介している画面写真は、イデの力がかなり強く発揮されている状態のものである。

⇦⇩イデオンが光り輝き、直後にイデオンソードが発射される。無限力の発現なのか…



システムは？ キャラは？ シナリオは？ 発売日は？ 『完結編』はどんなゲームなのか知るべく

寺田氏インタビュー!!

さて、ついにその姿を現し始めた『完結編』。いつ出るかと首を長くして待っていたファンも多いはずだ。しかし、実際の開発状況などはいったいどうなっているのだろう？　そこで、お馴染みバンプレストの寺田プロデューサーに直撃インタビューを敢行。気になる発売日をはじめ、開発状況をズバリ聞いてみたぞ！

——まず最初に、ズバリ開発状況はどんな感じなんでしょうか？

寺田　プログラム部分については90%完成してまして、シナリオに関しては50%位なんですね。2で割って70%と言ったところです。

——では発売時期に関しては？

寺田　まだ…未定の段階ですね。

——開発のどの部分に時間がかかっているのでしょうか？

寺田　いちばん時間がかかっているのが、シナリオとバランス調整なんですよ。シナリオはストーリーの流れは出来ているんですけれど、細かなイベントの取捨選択がまだ…ですね。実はゲームバランスが思ったより大変なんですよ。

——大変というと？

寺田　今までの『ロボット大戦』っていうのは40話前後で終わるんですけど、今回はそれを優に越してますから。敵も味方もほとんどが2回行動しちゃうようなゲームバランスって未知の存在なんで。まぁ、うまく納まるように、いろいろ調整している段階ですね。

——シナリオの分岐なんですが追加はあるんですか？

寺田　分岐についてはいろいろ考えてます。お馴染みの分岐もありますし、その辺は楽しみにしていてください。何度も遊べるようにはしようと思ってますので。

——隠された要素はいろいろあるんですか？

寺田　そんな目新しい隠し要素ってないですよ。でも『ロボット大戦』シリーズの隠し要素と言われてきたものについては全部入れようと思ってます。

——『完結編』で入った新要素のなかで発表できるものは？

寺田　マップ兵器を使うときにしゃべるようになりましたね。これは『F』のときに入れられなくてすごく残念だった要素のひとつなんですが、『完結編』ではしゃべるようになってます。ま、あとはウィンドウの部分とかマイナーチェンジしたりしてます。

——4M拡張RAMに対応してたりするんですか？

寺田　それはないです。使えば読み込みが速くなるんだろうとか言われたりもするんですけどね。あれ差しちゃうと、どこにもセーブができなくなっちゃうんで（笑）。

——ムービーの追加はあるんでしょうか？

寺田　特に追加は…。ですが当初予定していたものは、ほぼ入ります。ダイターン3とか。数は…、隠しを入れると『F』より多くなりますね。

——隠しデモがあるんですか？

寺田　あっ（笑）。そうですね。通常のルートじゃ見られないムービーもあるということで。

——隠しユニットの追加は？

寺田　『F』を作ってた段階では隠しユニットって2～3体しかなかったんですけど。今回、何体か追加してます。『第4次』に比べて隠しユニットが少なかったので、それ以上にしなければ、と。

——『F』と『完結編』のデータの引き継ぎ方法については？

寺田　そのまま、ロードを選択してもらえれば、データを引き継げるようになってます。サンプルデータの詳しい中身については、まだ未定の段階です。

——分岐でしかいけない場所はあるんでしょうか？

寺田　それはあります。ちょっとチーム分けも止むをえないかなという状態になりつつあります。軽く「宇宙編」、「地上編」をやるかもしれません。

——『第4次』のAチーム、Bチームという感じでしょうか？

寺田　そうですね。最終的には一緒になりますから。でも、別れたっきりさようならといったキャラはひとりもいませんよ（笑）。

——新登場ユニットについてなんですが。

寺田　イデオンが出てくるとガラッと雰囲気が変わりますから。まさに『完結編』って感じになりますよ（笑）。登場してくると、いきなりイデオンソードを放ちますから。イデオンのパワーを知らしめる形なんですけれど、イデオンっていうのはこういうロボットで、イデオンゲージが増えていくっていうのが分かるようになってます。

——まさにイデオン恐るべしといった感じですね。

寺田　『完結編』での行動はイデオンゲージに影響しますからね。イデオンで倒しまくっていると、どんどんイデオンゲージのサインが輝いていって…といった感じです。だから倒すべき敵は考えましょう、と（笑）。

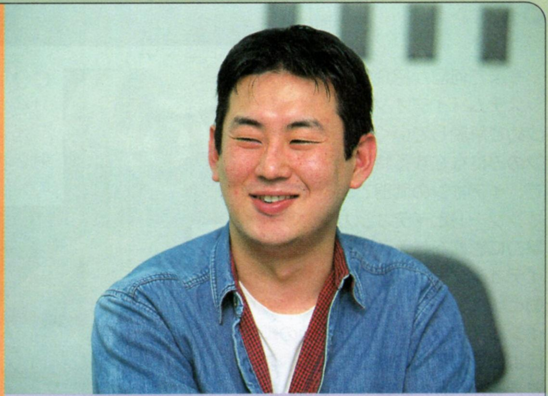
——『完結編』では基本となるストーリーはあるんでしょうか？

寺田　特にないです。『新スーパーロボット』みたいな感じのベースストーリーは一切ないですよ。ストーリー展開は基本的にオリジナルでやってますから。そのなかに原典の内容をイベントとして盛り込んでいますんで。唯一原典に近づけてるシナリオって、スーパーロボットの初登場時のものぐらいですね。ガンダム世界が中心になっているのは確かですが。

——最後にユーザーへひとことコメントをお願いします。

寺田　お待たせしていますが、これぞ完結編と言える作品にしますので、もう少し待ってください。

『完結編』を象徴するユニット、イデオン。寺田氏のお墨付だ！



プロデューサー
寺田貴信

『スーパーロボット大戦』シリーズの産みの親のひとりでもあるバンプレストプロデューサー。現在、『完結編』の開発で、忙しい毎日を送っている。

スーパーロボットマニアックス

SRX
super Robot mania

完結編に向けて応援よろしく！

さて、ついに『完結編』の詳しい内容と画面写真が公開されたんだけど、みんな感想はどう？ 絶対待ったかいのあるものにしますって寺田プロデューサーも言ってるから、長くしてる首をもっと長くしてもう少しだけ待っててね。前ページの寺田プロデューサーのインタビューにもあるとおり、さまざまなマイナーチェンジや追加要素も入っているんだって。もちろんユーザーからの意見も、取り入れられるものは取り入れているって言ってたよ。それに、あたしが入手した極秘情報によると、カラオケモードでエヴァが使ってた、ポジトロンライフルとかも『完結編』には出てくるんだって。それに、ほかのユニットでも武器がパワーアップしたりとか、いろいろ新要素が追加されてるんだって。また、新しい情報が届いたら、ドシドシ紹介していくからね。

➡神奈川県／中山愛以　うわお、カッコイイー。やっぱりあたしとザムジードがサイコーのユニットだよね

⬅香川県／かせんちとも　まるでリューネじゃないみたい（笑）。すっごく凛々しいね。ヴァルシオーネも次は描いてくれるかな？

あたしは帰ってきたよー！
復活のSRXだーい！

いぇーい！ だいふっかーつ!! みんなのアイドル、ミオでーす。新年明けましておめでとう。今年もよろしくね。でも、人がちょっとラ・ギアスに行っている間にこのコーナーお休みになってたんだって？ でも安心してね、あたしは帰ってきたよーん。陰謀を巡らせてた担当にはきっちり現実ってものを判らせてあげたし（笑）。ふっふっふっ、『完結編』が、いえ、スパロボファンのみんながいる限りこのコーナーは永遠に不滅なの！ さて『完結編』を前に、ザムジードのメンテナンスもばっちり終了したし、あたしの準備も万全。もっちろん、このコーナーで『完結編』盛り上げるのも忘れちゃいません。みんなからの新コーナーや新企画も『完結編』情報と並行して、今年早々にスタートする予定だよ。新登場のイデオンやガンバスターなんかには負けてられないもんね。今年こそ、このあ・た・し、ミオの年にしちゃうんだもん。応援よろしくね！

Super Robot メモリアルファイル vol.13

ダイターン3：無敵鋼人ダイターン3

小粋で、純粋にカッコイイ。キザなセリフがさまになってて、それでいて嫌味がなくて、ちょっと野性味溢れるハンサム。それが、この「無敵鋼人ダイターン3」の主人公、破嵐万丈だ。

ガンダムワールドを構築した名演出家、富野監督が「無敵超人ザンボット3」の後番組として発表したのがこの作品。破嵐財閥の当主にしてタフガイな万丈を始めとした、この作品に登場するキャラクタたちはみな個性的で、自己主張の激しいキャラばかりだった。『第4次S』をプレイしたユーザーならば、思わずうなずいてくれるだろう（特に執事のギャリソン時田氏は最高のひとこと。是非、『完結編』でもダイターンを駆ってもらいたいものだ）。

ガンダム、ザンボットと並んで、まさに富野ロボットの頂点に立つこの「ダイターン3」。あっけらかんとしたキャラクタの個性のなかに、重いテーマが隠されていた。火星より地球を狙う悪のメガノイドとの戦いを描いていたのだが、実はメガノイドを作ったのが、万丈の父であるという設定が生む葛藤のドラマは、明るいキャラクタ設定のなか、ストーリーのなかでの一本通ったスジとしてその役割を十分に発揮していたとは言いにくい。また、さまざまな実験が作品中に盛り込まれていたが、そのすべてが十分日の目を見、ファンを唸らせていたかと言えばそうでもない。ある意味で、富野作品のなかでは行き当たりばったりの印象を拭えないストーリーも多々あった。が、そのすべての欠点はキャラクタ造形の一点で、払拭されてしまう。もちろん、万丈側のキャラクタばかりでなく、その敵、メガノイド側にも魅力が無ければ、それが際立つことはない。その役目を一身に背負っていたのが、メガノイド首領、ドン・ザウサーのもとに寄り添っているコロスの存在だ。富野監督自身、このコロスというキャラクタを気に入っていたようで、だんだんとその個性がストーリーのなかで際立っていっていた。「ザンボット3」で見せていた重厚で重いテーマとは反対に、従来のロボットアニメの荒唐さを活かしつつ展開するストーリーは、まさに富野版スーパーロボットの集大成とも言える。

「この日輪の輝きを恐れぬのなら、かかってこい！」

この万丈のセリフにシビれたファンは数多い。その存在感は『スパロボ』シリーズでも十二分に発揮されている。ある意味で、主人公クラスのキャラでありユニットとなっていることでもそれが証明されている。

現在、ＬＤボックスが発売され、そのストーリーをすべて見ることができる。そのため、詳しいストーリー展開や演出意図については説明を省く。もし機会があるのならば是非見てほしい作品だ。最終回、万丈の言う「ぼくは…イヤだ…」という言葉。そしてラスト。ひとり、またひとりと去っていく万丈邸の窓にゆらめく明かり。それは行方不明となったままの万丈なのか。その答えのすべては視聴者にあずけれらている。その答えを出せるのは、ＬＤという形ながら再度触れることのできる今なのだろう。

特報

井上涼子編、最終章へ…

ROOMMATE 3

～涼子　風の輝く朝に～

井上涼子

生年月日…1979年11月4日
血液型…O型
身長、体重…158cm、44kg
3サイズ…B85、W58、H86
趣味…テニス、音楽、園芸など
性格…まじめで努力家だけど、人の意見に流されやすい？

女子高生井上涼子との同居生活を楽しめる『ルームメイト』最新作が登場。今回は『3』の画面写真や新イラストとともに、新たに追加されたシステムに迫る！

発売日	今春	CD枚数	1枚
発売元	データム・ポリスター	複数プレイ	1人用
開発元	びじょん・わーくす	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	40%（1月7日現在）

同居体験シミュレーション第3弾 涼子の合否は？　そして2人は？

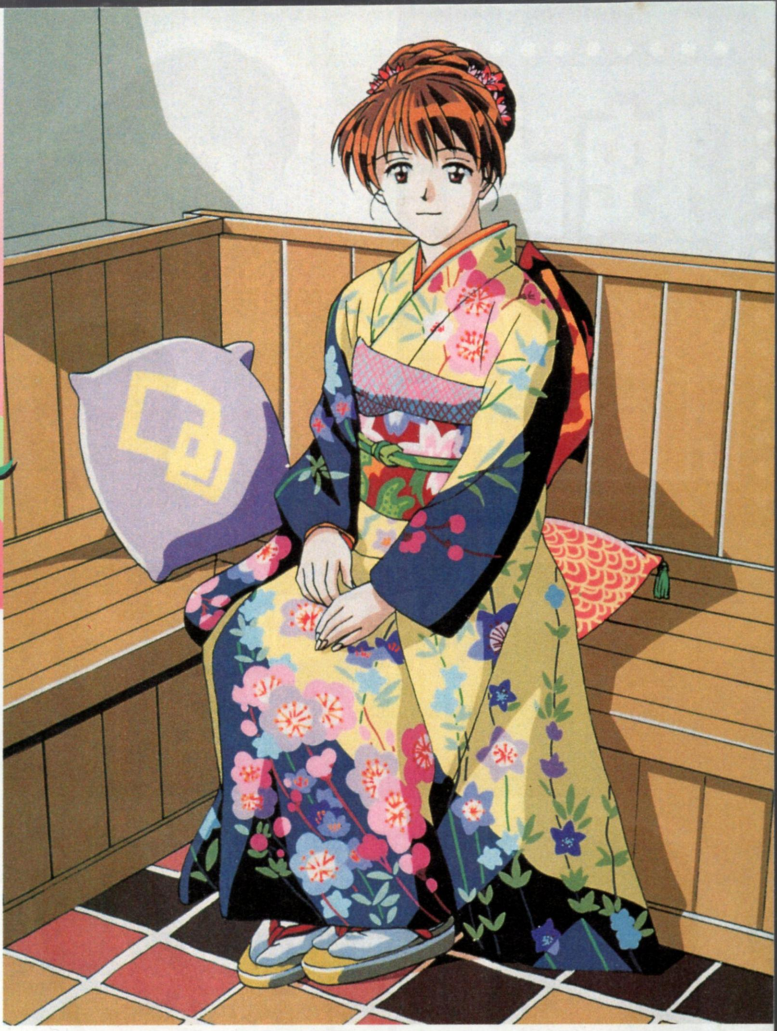
サターン本体の内蔵時計と連動したタイムスケジュールで同居生活が体験できる『ルームメイト』シリーズ。この『3』で井上涼子編は完結となる。期間は2月13日から3月11日までの約1ヵ月間（起動日から計算するので現実の日付とは異なる）。涼子は日本の大学を受験するため昨年の10月に帰国している。ストーリーは受験直前の微妙な時期から受験後、合格発表…と進行。この後2人は…？

➡基本的なシステムはいままでと一緒。涼子はサターンの内臓時計に合わせて生活しているので、四六時中出会えるわけではない。会話シーンでは、このように選択肢が出ることも。涼子が将来について語っている場面のようだが…

⬆いままでの努力を信じて…。明日は祈ってるから

©DATAM POLYSTAR/VISION WORKS/ROOMMATE PROJECT

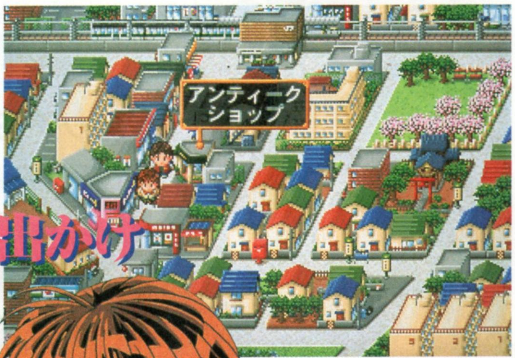
君と出会って1年と少し このままずっと 一緒に暮らせたら…



新システムあれこれ 涼子とこんなことやあんなこと

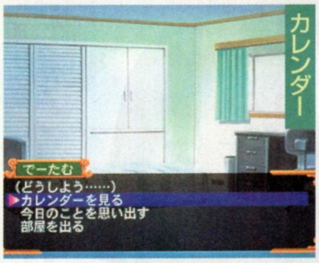
前作『summer…』でもデートで外に出られたが『3』ではコンビニや公園などへ涼子を誘ってちょっとした外出ができる。また涼子が学校や外出先から「ダイスキ♡」などとPメールを送ってくるイベントも用意された。涼子が家にいなくてもコミュニケーションが取れるのだ。涼子にもらったハーブを育てるミニゲームも登場。「水をやる」「話し掛ける」などのコマンドを使い花をさかせよう。ほかにも涼子のメッセージが吹き込まれた「くまのぬいぐるみ」、寝室に入って聞ける涼子の寝言など数々の新要素が追加されている。

外へお出かけ



⇨涼子とちょっとお出かけ。マップ上で目的地へ移動する。深夜に2人でコンビニに…なんてシチュエーションにも期待！

⇧学校や試験会場など、外出先からメールが飛んでくる



⇧カレンダーを見て、試験日や卒業式などのスケジュールを確認する

こんな、すてきなひとときを

涼子やキミに予定が入ってるときは、喫茶店で待ち合わせてからデートなんてこともあるかも。それにしても退屈そうだなあ。まあ、待ってる時間もデートのウチって言うしね…。

涼子からのお知らせ

おひさしぶり、井上涼子です。もうすぐまたあなたと暮らせるね。

ではあたしが『ルームメイト』の関連情報をお知らせします。

電話で涼子とおしゃべり

今ね、あたしの声が聞けるテレフォンサービスをやっているの。外出しているあなたが、家で帰りを待ってるあたしに電話を掛けてくださいね。日にちや時間帯によってメッセージが違うから、こまめにかけてくれると嬉しいな。1月31日までだからね。

電話番号…03-3288-7144

井上涼子1st.コンサート

『3』の発売を記念して、なんとあたし井上涼子のファーストコンサートが開かれることになりました！ もう今からドキドキしてるけど、みなさんと楽しめるコンサートにしたいな。開催日は東京が4月11日（土）、大阪が4月18日（土）です。そこで『3』を予約してくれた人の中から、抽選で600名様をご招待します。各ゲーム雑誌の広告や店頭チラシに詳しい応募要綱が載っていますので、チェックしてくださいね。

独占 Scoop Flash!!

吉田里深

松田純

王様げーむ

奈良沙緒理

8人の女のコが思いのまま!?ちょっぴりエッチな王様ゲーム!!

飯島みゆき

三枝実央

稲田奈穂

渡辺道子

千東芙由

おなじみの王様ゲームがサターンで楽しめちゃう。しかも登場するのは今をときめく8人のアイドルたち。彼女たちが思いのままになるなんて、嬉しすぎる!!

発売日	4月下旬	CD枚数	2枚
発売元	ソシエッタ代官山	複数プレイ	1人用
開発元	ソシエッタ代官山	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	バラエティ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	70%（1月16日現在）

バトルゲームに勝利して女のコとの罰ゲームを楽しんじゃおう！

ルールは至って簡単。「バトルゲーム」と呼ばれるミニゲームに勝利して、女のコに罰ゲームを与えるというものだ。罰ゲームはそれぞれの女のコに対し10種類以上用意されており、女のコをくすぐったり、コスプレさせたりなんてこともできちゃう♥

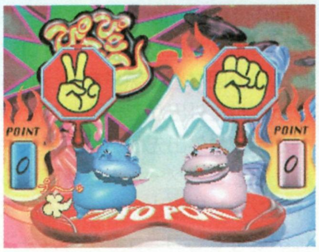
キワドイ罰ゲームの映像にキミのハートがクラクラ間違いなし!?

⇧狂言回しを務める福助くん。彼の説明に導かれてゲームは進行する

バトルゲームは全部で3種類

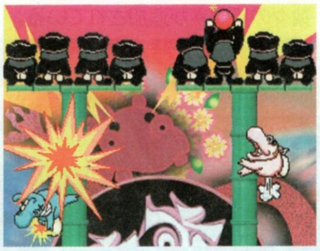
3種類あるバトルゲームはいずれもおなじみのもの。対戦はアニメキャラにより行われ、どのバトルゲームで戦うかはルーレットにより決定される。女のコによりバトルゲームの得意不得意があるので対戦の際には注意が必要だぞ。

ぴこぴこポン



⇧じゃんけんで勝ったほうが攻撃、負けたほうが防御をする。防御できなければ負けになるのだ

するするドカーン


⇧木登りゲーム。上から落ちてくる障害物をかいくぐって頂点を目指す。当然先に登ったほうが勝ち

アッチむいてホイ

⇨ご存じアッチむいてホイ。対戦中はアナウンサーによる実況があり、女のコの音声も入るのだ

出演するのは今話題の女のコたち！

本作に登場するのは、今話題の女のコ8人。いずれもテレビや雑誌のグラビアなどを賑わせているコたちで、見たことのある人も多いハズ。ちなみに本作は2枚組となっており、若いつぼみの苺娘（吉田里深、松田純、奈良沙緒理、飯島みゆき）と、今が旬の桃娘（稲田奈穂、三枝実央、千東芙由、渡辺道子）によってディスクが分けられている。どちらから先に楽しむのかはお好みしだい♥

⇧奈良沙緒理ちゃんは齢12歳にしてこの色気！ おそるべし

©Societa daikanyama

吉田里深

テレビや写真集などでおなじみの里深ちゃん。ただいまネイルサロンに凝っていて、ブラッド・ピットがお気に入り。「インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア」には超感動したとか。

⇦泣きそうな顔の里深ちゃん。何かあったの？　演技ならいいけど

⇩カメラを向けると表情を作ってくれた。ホント純ちゃんてばキュート♥

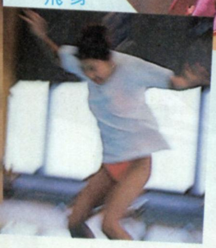
松田純

海が大好きな純ちゃんはスキューバダイビングの免許をとることが夢。野際陽子、岩下志麻など貫禄のある女優に憧れている。将来はミュージカルに挑戦したいとのこと。

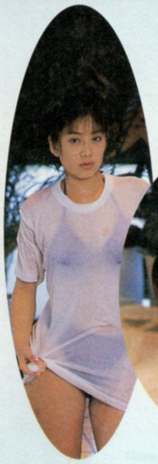
その小悪魔のような笑顔…

⇦⇧里深ちゃんが純ちゃんをくすぐるシーン。里深ちゃんも楽しそう。くすぐったがる純ちゃんの演技が本気がどうかわからなくてどぎまぎしたなあ

⇧⇩チャイナドレスに身を包んだり、プールに飛び込んだり大活躍！



⇩セクシーな視線に取材陣もクラクラ。魅力バクハツの純ちゃんなのだ



⇦濡れたＴシャツの下に見える水着がたまらない。ホースで水をかけられて撮影は大変だったみたい

禁断の花園へ!?　撮影現場潜入記！

本誌では、「早く罰ゲームの中身を見てみたい」というアナタのために、罰ゲームで使用される実写画面の撮影現場を取材してきたぞ。取材当日に撮影していたのは吉田里深、松田純、飯島みゆきの3人。都内某所の温水プールでの撮影となった。水着あり、コスプレありの撮影に現場は熱気ムンムン。一足早い夏を満喫したのだ。それでは3人の女のコの大たんなショットをとくとご覧あれ。

ヘンなとこ見ちゃイヤヨ

⇨みゆきちゃんが撮影の合間にポーズを取ってくれた。女優が目標の彼女を応援してあげてね

狙いはア・ナ・タ

⇩かわいらしさの中にもドキリとするしぐさを見せてくれるみゆきちゃん。そんな彼女から目が離せない

泡と戯れる少女たち

⇦ジャグジー風呂でのふたり。何かホントに楽しそう。水着を着ているのが分かっているのにドキドキ

飯島みゆき

弟さんの影響でゲーム好きになったみゆきちゃん。得意なゲームは『マジカルドロップ』。ただいま野菜ジュースに凝っていて（断然キャンベルＶ５！）1日に5本は飲むらしい。

⇦バニー姿のみゆきちゃん。大人の魅力って奴ですか

この続きはゲームでね♥

過酷な旅を追う…

発売間近!!

AZEL アゼル —パンツァードラグーンRPG— PANZER DRAGOON RPG

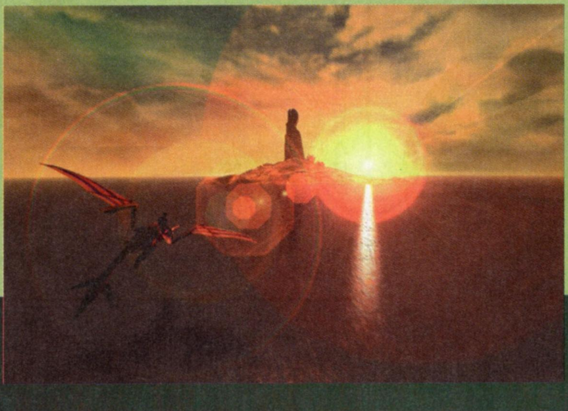
前作『ツヴァイ』の最終ボスにあたるガーディアンドラゴンが登場し、盛り上がる今回。2枚目の大詰めとも言うべきゲオルギウス突入以降を紹介する。次号からは攻略も開始！

発売日	1月29日	CD枚数	4枚組
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格(税別)	6800円	バックアップメモリー	21・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

これまでの物語(ダイジェスト)

旧世紀の遺跡の守衛隊であったエッジ。とある発掘所で、遺跡で同化した少女「アゼル」と出会う。彼女を見たばかりに、クレイメン（帝国反乱軍）に皆殺しにされる守衛隊。唯一生き残ったエッジは復讐を誓う。発掘所で出会ったドラゴンを駆りクレイメンを追うエッジ。

渓谷地帯やガリル砂漠、禁止区域などの難所を抜け、エッジはゾアの街へたどり着く。この街で、クレイメンが「塔」と呼ばれる遺跡を目指していることを知り、知識人パエットに、話を聞きに行く。パエットは教えるかわりに、ゲオルギウスでシップパーツを取ってこいと言うが…。



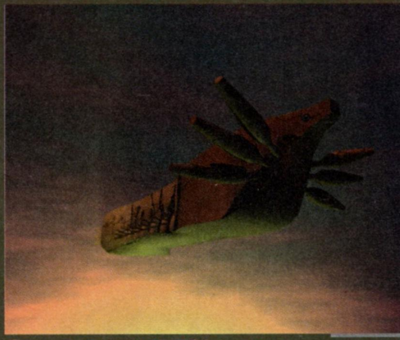
←物語の鍵を握る「塔」と呼ばれる遺跡。全世界を滅ぼす力を持つと言われている。何処に？

ゲオルギウスでパエットの求める シップパーツを発見!?

ゲオルギウスで渦巻く竜巻を止めたエッジ。中からシェルクーフと呼ばれる旧世紀の船が姿を現す。シェルクーフの真下から、シップパーツ（？）を発見。これを持ち、パエットのもとへと急ぐのだが…。

ここでは「アイテムを探して依頼者へ渡す」というRPGでいう王道パターンのイベントが展開される。しかし一筋縄ではいかない？

⇧ゲオルギウスに渦巻く竜巻



⇧シェルクーフは飛び立つのか？

⇧竜巻が収まると、神秘の世界が広がっている

シップパーツ？をGET

パエットに取ってくるように言われたシップパーツは、シェルクーフの真下にある。このシップパーツ（？）を持ってゾアの街のパエットを訪ねると…。

激怒するパエット

パエットに見せると、GETしてきたシップパーツが、実はガラクタでしかないことが判明。「塔」の情報も得られず、しかもパエットに怒られてしまう。

シェルクーフとは？

シェルクーフとは、前作の『ツヴァイ』クライマックスに登場する戦艦。このシェルクーフのコアを破壊することが最終目標であった。本作では序盤で登場ということになるのだが…。

再びゲオルギウスへ向かう

シップパーツを探しに、もう一度ゲオルギウスへ向かうことになるエッジ。ゲオルギウス全体をくまなく探したはずなのだが…。ブツはいったいどこに？

再度訪れたゲオルギウスで ピンチに陥るエッジ

再びゲオルギウスへ到着。シェルクーフの入口で、何者かが進入した痕跡を発見し、エッジも乗り込むことにする。そこでエッジは、朽ち果てたドラゴンを発見。同時に帝国軍にも見つかってしまう。

エッジの戦友 そしてシーカー ガッシュ

渓谷地帯でベモスに襲われているところを助けて以来の縁。ガリル砂漠まで一緒に旅をしていた。エッジの良きアドバイザーであり、また心を許せる相手でもある。職業は、旧世紀の遺跡を盗掘する、通称「シーカー」。

シェルクーフの内部へ進入

シェルクーフの内部に光りを発見。内部に何者かがいることを知る。ゲオルギウスを探しつくしたエッジにとって、シップパーツが見つかる残された可能性は内部のみ。ドラゴンから降り、エッジは中へ進入する。

帝国軍に捕まり拷問を受ける

内部で作業を行っていたのは、なんと帝国軍。そこでエッジは、朽ち果てた巨大なドラゴンを見つけるが、同時に帝国軍に捕まってしまう。そして、シェルクーフにいる理由を問いただされ、拷問を受けることに…。

「塔」の写真のようなものを持っていたため、クレイメン（反乱軍）の部下と勘違いされ、拷問を受け続けるエッジ。牢で倒れてしまう。そこにガッシュが登場。エッジを助け、甲板へと導く。

©SEGA

戦艦ヴァルナとの戦闘
眠るガーディアンドラゴン

甲板で相棒のドラゴンと合流したエッジは、帝国軍の戦艦、ヴァルナと対決することに。このヴァルナは驚くことに、シェルクーフ内部で見たドラゴンを吊るしていた。このドラゴンは『ツヴァイ』の最終ボスとまったく同じもの。幸いにも、朽ち果て死んでいる…。

落ちたドラゴンとは？

「50年前に落ちたドラゴン」。ヴァルナとの戦闘前にガッシュが洩らすこの言葉は、一体何なのか？「ツヴァイ」との関連は？

➡気になるガッシュの一言。今後の展開次第か？

⬆ガーディアンドラゴンを吊るし、迫ってくる戦艦ヴァルナ。クレイメン率いる反乱軍ばかりか、帝国軍とも敵対することになる

➡通常攻撃にあたるのが機銃。画面中央下に表示される戦闘レーダーの、透明部分にエッジが位置すると、この攻撃を受けることになる。結構強力な攻撃

➡戦闘レーダーの赤い部分に位置すると受ける攻撃。非常に強力

目覚めるガーディアンドラゴン
天をも揺るがす戦いが始まる

戦艦ヴァルナの撃沈寸前に目覚めるガーディアンドラゴン。強烈なプレッシャーをまとい、襲いかかってくる。前作のボスであることに恥じない、強力な攻撃の数々。しかも、2タイプの形態にチェンジする。エッジは勝てるのか？

➡通常攻撃にあたるレーザー攻撃。この攻撃だけならなんとかなるのだが…

➡羽を開くガーディアンドラゴン。攻撃の形態がかわり、プレッシャーも相当なものとなる。背後についてしまうと…

➡プレートオープンの状態でガーディアンドラゴンの背後にいると、光粒子分散弾を受けることになる。強力な攻撃のため、超危険

➡羽を閉じている形態。ガーディアンドラゴンは正面からの攻撃に弱いのだが、この形態時に正面に行くと…

➡一撃必殺攻撃、テールアッパーを食らってしまうことに。プレートクローズ時は、ガーディアンドラゴンの正面に行くべからず

ガーディアンドラゴンのHPが大幅に減ると…

⬇体力が減ると、脅威のバーサークレーザーを連発してくる。要注意！

ドラゴンは何度も蘇る？

ガーディアンドラゴン復活時に、「ドラゴンは使命を果たすまで何度も蘇る」とガッシュが語る。エッジの駆るドラゴンに反応している？

➡伝承か、それとも他の何かなのか？ガッシュが語る謎の言葉。ガッシュの持っている知識にはいつも驚かされる

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

球団経営に影響するイベントを紹介

球団の経営をしていれば様々な問題が発生したり、逆にラッキーな事が起こるもの。今回はそんな選手や球団経営に影響するイベントの数々を紹介。

プロ野球チームもつくろう!™
BLUEWAVE FIGHTERS LIONS BUFFALOES MARINES HAWKS GIANTS DRAGONS CARP SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

発売日	2月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	?%(1月5日現在)

オーナーの的確な判断や指示が選手の人気や収入に響いてくる

イベントは大きく分けて2種類ある。1つはペナントレースの開幕時期などの行事に関する情報や、選手の状態を教えてくれるイベント。もう1つは球団経営に直接響いてくるイベントだ。プレイヤーの指示によって被害を最小限に止められたり、回避できることもあるので、慎重な判断が必要だぞ。

⬆ペナントレース開幕の情報イベント。当然毎年4月になると現れる

選手に影響を与えるイベント

選手の様子を知らせてくれるイベント。スター選手が誕生したり、選手の競争意識が高まれば球団にはプラスになる。逆にケガをさせると能力ダウンするので、体調に気を付けてあげることも必要だ。

選手間にいいムードが

⬅⬆選手間の競争意識の高まりが、練習効果を高めて能力が伸びる。また、スター選手の誕生によって人気が急上昇する

ケガをして試合に出られない

⬅⬆疲れている選手は必ず休ませてあげよう。ケガをしてしまうと試合に出られないし、能力も下がってしまうのだ

経営に直接影響を与えるイベント

こちらは経営状態に直接関係してくるイベント。景気に左右されたり、自然の脅威にさらされることもある。でもうまく利用できれば当然観客が入ってきて、収入アップが見込めるのだ。また仕事ぶりが認められれば、秘書から一目置かれる存在になり、嬉しいイベントが起こることもあるぞ。

⬆10年間プレイすると、秘書からねぎらいの言葉と記念品が貰える

ゲームオーバーの危機

災害で球場が壊れたり、融資に失敗すると予想外の出費を強いられる。世間が不景気だと収入も下がってしまう。また、ノルマの勝ち星をあげないとゲームオーバーになってしまうこともある。あまり見たくないイベントだ。

⬆オールスター戦までにノルマの勝ち星を上げないとゲームオーバーに

⬆自然災害で球場が壊れてしまうと修理代を払わなくてはならない

観客、収入アップ

野球がブームになったり、世間が好景気になると観客、収入の大幅アップが見込める。球場をイベントに貸し出すとレンタル料も入ってくる。また、オーナーとしての仕事が優秀なら、秘書からバレンタインチョコが貰えることも♡

⬆野球がブームに! 観客は増えるし、グッズの売り上げもアップだ

愛は芽生えるのか?

➡手作りチョコを貰う。できる男はモテるのです。

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

設定資料館の詳細情報&8つの種目をワンポイントアドバイス!!

Winter Heat SEGA SPORTS

ウインターヒート

発売日	2月5日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	4人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	36・プレイデータ
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

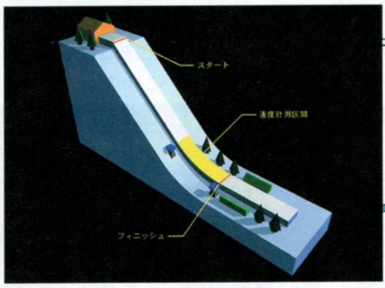
長野五輪も近づき、一層期待の高まるサターン版『ウインターヒート』。今回は、判明した設定資料館に関する情報と、8つの種目の攻略ポイントをチェックしていくぞ。

アーケード移植モードで挑戦する8種目競技を一口攻略!!

サターン版『ウインターヒート』には5つのモードがある。ここでは、通過ラインを超えなければならない「アーケード移植モード」で挑戦する8種目競技のポイントを解説する。本作は、基本的には連打（スピードボタン）、タイミング（アクションボタン）が命となるが、さらに記録を伸ばすためのコツを伝授していくぞ。

連打力で勝負！ スピードスキー

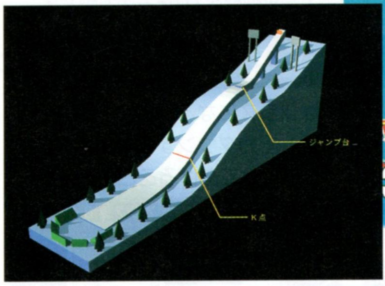
このスピードスキーだけは他の競技とは違い、スタートタイミングを見切ってしまえばひたすらボタンを連打するのみでコツも知識も必要ない。連打が早いほどキャラクタは身を屈めて風圧に耐え、逆に連打不足だと上体が起き上がって風圧に負けて転倒してしまう。各モードの1種目目でもあるのでウォーミングアップのつもりで。

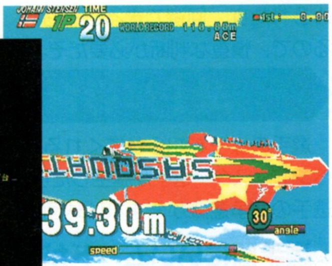


⬆設定でスピードボタンを増やして連打！連打!!連打!!!

飛びだし角度は30度 スキージャンプ

とりあえずK点の120mラインを目標にして、完璧な踏み切りタイミングを目指す。注意点は、ジャンプをする際に行う角度調節。飛び出しベスト角度は30度だが、角度を決めているときでもキャラクタが滑っているので、踏み切り線から出ないように気をつけること。着地はキャラクタの影を見ながら雪面ギリギリを狙って行う。

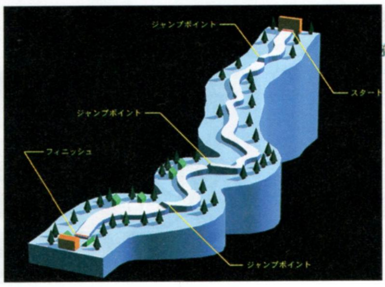




⬆踏み切り線から爪先が出てしまうと、滑空距離が伸びないぞ

ライン取りが命 ダウンヒル

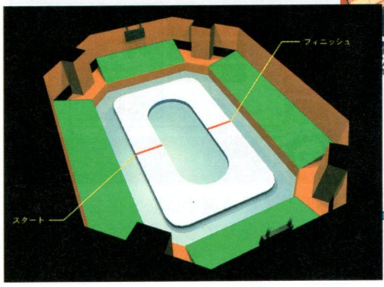
スタート時に連打で30%くらいまでスピードを上げたら連打を止める。あとはコースマップを頭に叩き込み、ラインを見切って滑ること。さらに方向ボタン上を入力すると、直滑降してスピードが3割アップ。そのためカーブを早めに見切り、直線的な滑りを心がけるようにしよう。ジャンプは着地点を予測して跳ぶようにするのだ。



⬆ジャンプ自体を成功させることが、とても重要なポイントだ

インコースを攻めろ！ ショートトラックスケート

1周111.12mのオーバルコースを4.5周するショートトラックスケート。方向ボタン操作で、常にインコースを攻めるように心がける。インコースを攻めれば加速しやすく、外側に膨らまない分滑走距離を短縮できる。だが、競争相手の邪魔が入って簡単にはインコースを譲ってくれないので、相手の動きをブロックすることも大切だ。



⬆ただ連打力があるだけでは、記録を伸ばすことはできないぞ

『ウインターヒート』&『デカスリート』の設定資料や各種目のルールが見れる資料館!!

設定資料館開設!!

本作『ウインターヒート』や、前作にあたる『デカスリート』の設定資料がたくさん盛り込まれた設定資料館。これはオプションの中に含まれ、いつでも謁見できるようになっているのだ。設定資料館には、競技紹介やルール説明などの「種目について」、各キャラクタのプロフィール紹介などの「キャラクタアルバム」、広告宣伝用写真の詰め込まれた「ロッカールーム」の3つがある。

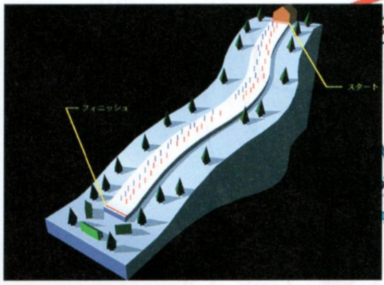
⬅設定資料館で見ることができるメインメニューはこの3つ

⬅種目紹介やルールなどもご覧の通り

⬅「キャラクタルーム」「ロッカールーム」では、設定資料集、キャラクタの原画、広告写真が見られる

旗門の影を目安に！ スラローム

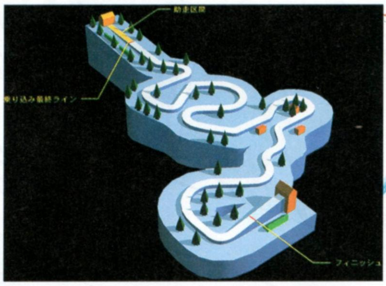
スラロームはデカスリートでいう110mハードルのようなもの。ただ、ハードルと大きく異なるのは、旗門と旗門との間が一律ではないということ。特にコースの後半は、旗門が不規則に並んでいて間合いを取るのがとても難しくなっている。コツは旗門の影を目安にして、無理せず旗門の少し手前でボタンを押すように心がけよう。



⬆リズムが崩れたら、早めにアクションボタンを押すこと

落ちついてハンドリング ボブスレー

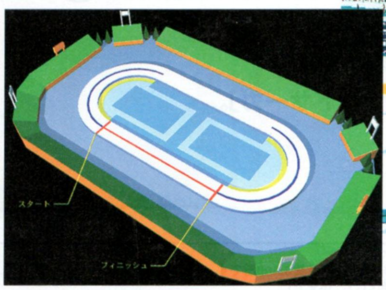
ボブスレーは、スタートダッシュと乗り込みの成否が記録の鍵となる。まずスタート時のパワーゲージが30%程度をMAXにして増減を繰り返すので、最大時にスピードボタンを連打し始め、乗り込み限界のラインまで一気にパワーを上げる。後は130kmを超える高速レースなので、常にコースラインの先を見るように心がけよう。

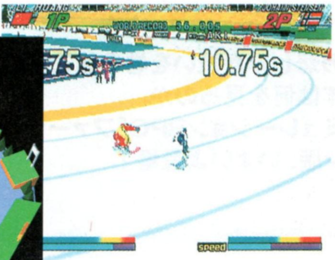


⬆些細なミスが、コースの接触を招いてタイムロスになる

連打を巧みに調節 スピードスケート

コースの直線はひたすら連打で加速し、コーナーが近づいてきたらスピードを緩め、スピードゲージがカラーバーの赤いエリアに入らないように連打を調節する。単純だが、1回でも転倒してしまうと通過ラインを超えられなくなってしまうので、気を抜くことは許されないぞ。ゴール直前ではフィニッシュ動作を忘れないように。

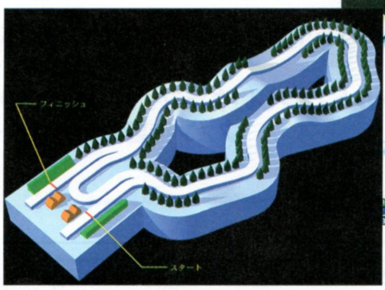




⬆コーナーを抜けきる前に、超連打でスピードをMAXに戻す

持久力との勝負！ クロスカントリー

ゲームの最後を飾るクロスカントリーは持久力との勝負だ。比較的平坦なところでは、やみくもに連打せず、一定のリズムでボタンを連打し、スタミナの消費を抑えるように心がけて滑ろう。また、下り坂では、惰性で滑って体力を温存し、上り坂では一気にパワーを爆発させる。あとは常にインコースにラインを取って滑ろう。



⬆スタミナが無くなるまで連打し続けると後の祭りだ

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

共存か。支配か。

人のあやまちが破壊を生むのか。部族の悲しみが戦いを巻き起こすのか。
そして、戦いの果て少年は何を見るのか。
3Dフィールドと美しいグラフィックが魅力のシミュレーションRPG「ファーランドサーガ」。
ファン待望のセガサターン版、いよいよ登場！

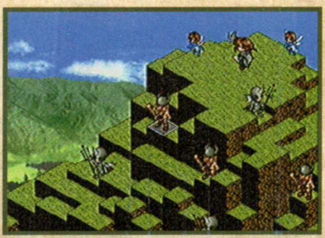
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり）　http://www.tgl.co.jp

夢色くらぶ 会員募集　TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

より斬新なゲームシステムを採用！

戦略的なゲーム展開を満喫できる3Dクォータービューを採用。



緊張感を維持したまま、3Dクォータービューで戦闘シーンに突入。

よりリアルな世界感を構築する詳細なキャラクタースペック。

豪華声優陣によるイベントシーンがゲーム展開を鮮やかに演出。

◎豪華キャスティング！ レオン(上田裕司) リアン(菅原祥子) ラルフ(檜山修之) ファム(半場友恵) アヴィ(塚田正昭) 他、豪華声優陣起用！

シミュレーションRPG
1月29日発売予定 価格6,800円(税抜)

アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で1000名様に「TGLオリジナルポスターカレンダー1998」をプレゼント！
応募締切：'98年2月21日(当日消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

TGLのセガサターンゲームコレクション！

シミュレーションRPG
ファーランドストーリー ～破亡の舞～

不朽の名作が、セガサターンでプレイできる！やさしい操作性と軽快なストーリー展開が、キミを冒険へと導く。

価格6,800円(税抜)
好評発売中

対戦格闘ゲーム
アドヴァンストV.G.

魅惑の美少女対戦格闘ゲームがここに。美しくも官能的なキャラクターデザインと総勢14名もの豪華声優陣が、ゲームを彩る。

価格7,800円(税抜)
好評発売中

シミュレーションRPG
ティルク ～青い海からきた少女～

少年の日々の"想い"をギュッとつめこんだ、シミュレーションRPGが、セガサターンに待望の登場！今、やさしさに満ちた冒険の日々が始まる。

価格6,800円(税抜)
好評発売中

©TGL1996.1998

株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

セガサターン用ソフト
SEGA SATURN
ひみつ戦隊
メタモルV
MYCOM
大人気!
おもしろアドベンチャーゲーム
セガサターンユーザー大集合!
大公開
きみの好きなこは
だれかな?
カラードジェネシスで
すごいぞ大勝利!
メタモル戦士必殺わざ
ALISとうさい!
りく・海・空 大決戦のすべて
超決戦!
見よ!地球をまもる
五色の戦士!
4月発売!
予価5,800円
メタモルチェンジでかれいに成長!!
守るぞ地球の平和!
■開発元
有限会社フェイクラフト
監督・監修 遠藤 正二朗
©1998 Mainichi Communications INC.,
©1998 フェイクラフト
■発行元
MYCOM
株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル TEL03-3211-2568
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Project Started 卒業10th Graduation

シリーズ最新作、3月発売予定。

妻は女子高生、僕は担任教師
—そして秘密の生活の始まり

卒業III Wedding Bell
ウエディング・ベル

【卒業III】情報 http://plaza20.mbn.or.jp/~grad3/

© 1997 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION

卒業10th【メモリアルディスク】
Anniversary スペシャル

卒業 Album

98年は「卒業」シリーズ10年目のメモリアルイヤー。今までの「卒業」にまつわる、ありとあらゆるデータを集めた、ファン感涙の特別編集版キャラクターディスクをプレリリース！

98年1月15日発売予定 セガサターン版

© MARCUS・IMEGE WORKS・HEADROOM・SHOGAKUKAN PRODUCTION 協力：青二プロダクション

卒業10周年メモリアルキャンペーン実施!!

【卒業アルバム】に入っている応募券を、98年春発売予定の【卒業III】（SS版）に入っている応募ハガキと一緒に送ると、応募者全員に【卒業IIIオリジナルトレーディングカード】をプレゼント！さらに抽選で【バーチャル卒業証書（仮称）】が当たります!!

●ジャンル＝マルチメディア●対応機種＝セガサターン●価格＝3、800円

●主題歌シングルCD［3/21］・アルバム［4/21］日本コロムビア（株）より発売決定！●TBSラジオにて毎週月曜深夜、ラジオドラマ放送中！

お問い合わせ （株）小学館プロダクション SHOGAKUKAN PRODUCTION 東京都千代田区神田小川町2-12進興ビル新館 〒101 Tel.03-5281-6828

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

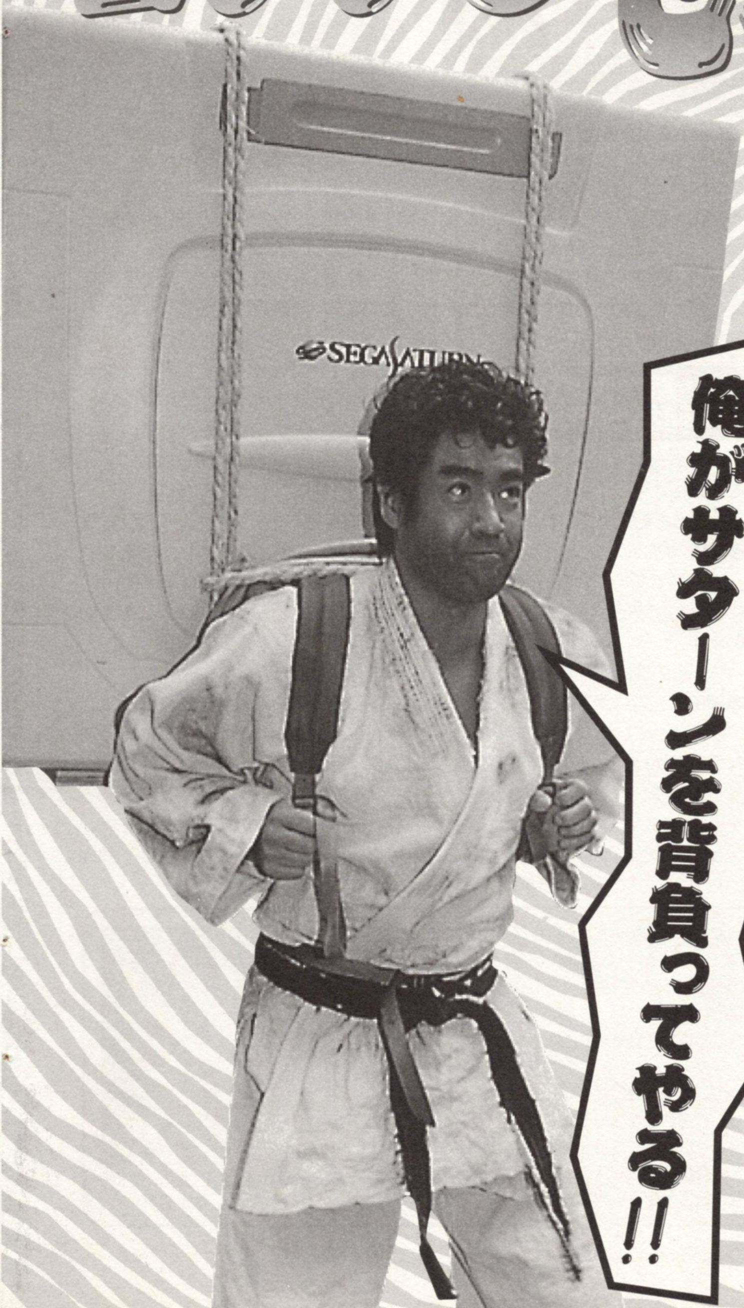
SUCCESS
SEGASATURN
失った、国宝「水ウィロー」を見つけだせ!!
脳味噌爆烈スチャラカ
アクションシューティング
数々の新アクションと共に
あのコットンが帰ってきた!!
■サターンモード搭載！
アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。
■2人同時プレイ可能！　新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！
■豊富なアクション！　4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！
MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTON2
コットン2
好評発売中　5,800円（税別）
©SUCCESS 1991,1997.
株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

新春特別企画

どうなる1998セガサターン

後編

せがた三四郎が大活躍するCMも話題沸騰中で、人気大爆発中のサターン。最強ラインナップがそろった年末商戦からの勢いはますます増すばかりだ。しかし、この勢いは '98年も続いていくのか、少々不安になってしまうのも事実。そこで、今最も知りたい「'98年のサターンはどうなっていくのか」を探るべく突撃取材しているのが、前号から続くこの企画だ。後編となる今号もサターンには欠かせないメーカーがそろったぞ!!



あて先　お年玉プレゼントはこちらまで!!

今号も秘蔵の品をそろえてプレゼント。欲しい人はハガキに、プレゼント番号（⑥～⑨）と希望の品、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、右記の宛て先まで。締め切りは1月29日必着。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

〒105　東京都港区
東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「新春お年玉もってけドロボー」係

郵便はがき

50円
切手を
はってね！

1 0 5 - □□

東京都港区東新橋 1-1-16
TIM
SATURN FAN No.2
土星の王国

ゲーム成績表 係
月 日号 D・P 係
コーンヘッドクラブ 係

好きなあて先を書こう！

その他「 」係

□□□-□□□□

住所	
氏名	電話 （ ）
ペンネーム	年齢 歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね！

キリトリ線

注目!!
投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。
投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ！

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

大作主義ではなく、個々のパートにこだわりたい

NECインターチャネル

INTERVIEW with

ギャルゲーメーカーのイメージが強い同社。'97年は発売前の『センチメンタルグラフティ』が大ブレイク。そして'98年、意外な隠し球が発覚…!?

この人に聞け!

チーフプロデューサー
多部田俊雄

サターン主力タイトルのプロデュースとプロモーションを束ねる。『センチ』フィーバー仕掛け人のひとり。

『センチ』一色だった'97年。'98年は新ブランドを設立!!

——'97年は『センチメンタルグラフティ』(以下『センチ』)が大ブレイクしましたね。

多部田　そうですね。年頭の声優オーディションから、年内に無事マスターアップさせるところまで、まさに『センチ』で始まり、『センチ』で終わったように思います。

——4月に発売された3万本限定プレディスク『～ファーストウインドウ』の品薄騒動が記憶に新しいのですが、この3万という数字はどのように決まったのですか?

多部田　メーカーとしては、3万本という数では騒ぎになることはある程度予想していました。確かなことは、『センチ』のタイトルを立ち上げ『～ファーストウインドウ』の営業を行った際、全部で8000本しか受注がなかったんですよ。それでも無理を言って何とか作った数が、3万本だったんです。

——その『センチ』本編がついに発売となるわけですが、見どころなど教えてください。

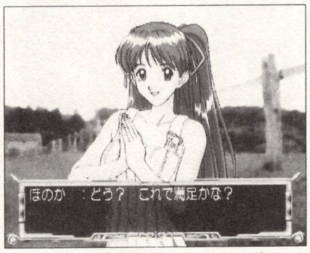
多部田　登場キャラ12人を1回のプレイで同時攻略してほしいですね。2、3人だとスケジューリングの問題もあって、あまりおもしろくならないと思います。それに12人全員に会わないと、見逃してしまうイベントもたくさんありますから。

——'97年の夏は『同級生2』の発売、そして『フレンズ』発表という流れがあって、いわゆるギャルゲー専門のメーカーというイメージが着いた感があります。一部ではサターン=ギャルゲーマシンのイメージがつくことによって、サターンがダメになるという意見もありますが?

多部田　CD-ROMのソフトは単なる「ゲーム」ではなく、マルチメディアの娯楽作品と考えています。一番重要なのは、支払ったお金に見合う娯楽性です。それをゲーム性以外の、たとえば可愛い女のコのビジュアルに見いだしてもいいと思うんです。映画は入場料分の楽しさがあれば、また見に来てくれる。同じようにゲームも6800円払って、それに見合う娯楽性があれば、また買ってくれるはずですから。

ギャルゲーは「ゲーム性」が低いから、このままだとサターンはダメになるという見方があるけど、それは全然違う。ジャンルを問わず、粗悪な、娯楽性のない作品が氾濫することが罪なんです。キャラゲーイコール罪ではないんですよ。

——そういった意味では、『センチ』は満足のいく完成度であると。



⬆ゲームが発売前ということを考えると異常な盛り上がりを見せた『センチ』

多部田　粗削りな作品ではありますが、少なくとも、登場キャラ12人を同時攻略するつもりで遊んでもらえれば、従来の作品にない楽しさを味わって頂けると思います。

新ブランドで何かが変わる!?

——新作発表会(下記囲み参照)で新たにオリジナル・ブランドを作るというお話が出たのですが…?

多部田　PCエンジン時代の当社のメーカー名である「NECアベニュー」にちなんだブランドを現在検討しています。

——その理由は?

多部田　当社は大きく2つのグループから成っています。私の所属する神保町を拠点とするアミューズメントグループ。そして本社のある三田を拠点とし、これまでパソコンのエデュテイメントソフトなどを作っていたグループです。'98年はこの三田のグループがPS、GBのソフトの開発を始めるので、そちらの作品との差別化の意味もあります。

⬆新ブランドで発売される予定の『フレンズ』。続報が待たれる

もうひとつの理由は、自分達の原点に還って、大作主義ではなくひとつひとつのパートにこだわる、いわば脱「ソフトメーカー」の「ソフトハウス」を宣言するためのブランドでもあります。

——NECインターチャネルにとっての「原点」とは?

多部田　スタッフの一人一人が一つ一つのパートにこだわり、半死半生状態でマスターアップを迎えていたNECアベニュー初期の頃の制作姿勢が我々の原点であったと思います。

——今後のスケジュールは?

多部田　簡単に言えばこれまでのコンシューマーの開発ラインを、そのまま新ブランドに移行するわけで、サターンでは1月下旬の『プリティサミー』が旧来のインターチャネルブランドとしては最後になると思います。

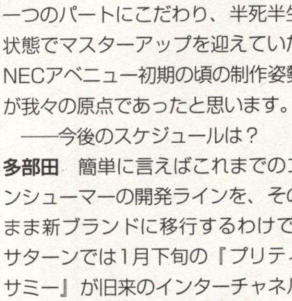
REPORT

熱海で行われた新作発表会兼忘年会

去る'97年12月26日、静岡県は熱海の後楽園ホテルにてNECインターチャネルの新作発表会兼忘年会が行われ、100名以上のプレスや制作関係者でにぎわった。新作発表会のおもな内容は、プレイステーションの新タイトル『メルクリウス・プリティ』と『フェイバリット・ディア』の発表と、サターンタイトルを含む'98年ラインナップ作品のデモンストレーションだ。

『メルクリウス・プリティ』は妖精育成SLGで、同社のパソコンタイトルの移植。『フェイバリット・ディア』はPSオリジナルの美少女系ADVで、会場ではゲームのビジュアルの一部を見ることができた。春の発売を控えた「DEBUT21」を含め、これでPSタイトルは合計3作品。対するサターンタイトルは、『センチメンタルグラフティ』『魔法少女プリティサミー ハートのきもち』、『フレンズ～青春の輝き～』『ブラックマトリクス』そして『モンスターメーカー ホーリーダガー』の一挙5作品のデモンストレーションが見られた。

このなかで特筆すべきは、やはり『モンスターメーカー』。タイトル発表時のポリゴンキャラのビジュアル公開以降、まったく音沙汰がなかっただけに、今回の展示ではとくに注目を集めていた。また発表会席上では、'98年に新ブランドを設立することも明らかになった。



⬆発表会とはいえ忘年会色が強く、浴衣姿でリラックスした雰囲気

©NEC Interchannel／マーカス／サイベル／コミックス・NEC Interchannel／フェアリーテール・NEC Interchannel／フライト・プラン・NEC Interchannel／IMAGE WORKS

PS新タイトル一挙2本発表!! しかしサターンにも隠し玉が…!?

――『メルクリウス・プリティ』『フェイバリット・ディア』と、年明け早々いきなりPSで新タイトルを2本発表。去年とは正反対に「インターチャネルはサターンから離れてしまうの？」というユーザーの声も聞こえてきそうですが…？

多部田　そんなことはないですよ。個人的にはプロデューサーとしてPSタイトルを2本手掛けますが、サターンでも3本ありますし、まだまだサターンが主力ですね。ほかにもサターンの大きなタイトルの準備を進めています。

――サターン向け、またはPS向けのタイトルの選別は、どのように行っているのですか？

多部田　根本的に言えば、サターンで出すタイトルは、PSでは出せないタイトルがほとんどですね。表現の制約もありますが、例えば『ブラックマトリクス』の場合、このゲームは世界観がとにかく濃くて、はっきり言って一般ウケするものではありません。コア層の厚さはどちらもあまり変わらないと思いますが、ゲームを発掘してくれる層はサターンのほうが多い。特殊なカラーの作品はサターンで、という傾向がありますね。逆に、『メルクリウス・プリティ』は間口が広い作品に仕上げようと思っています。

――『フレンズ』は「18歳以上推奨」から「全年齢」になったようですが、今後は18推のソフトを作らないということなのでしょうか？

多部田　そういうわけではありません。セガさんから、「男女が結ばれるシチュエーションがあったからといって、必ずしも18推というわけではない」旨のお話があって『フレンズ』は全年齢対象になっています。

PS第1弾となる『DEBUT21』。グラフィックはフルポリゴンだ

問題があるとすれば、未成年のキャラがお酒を飲むシーンが多いことでしょうか。作品の魅力を削ぐことなく表現できるのなら、18推にも全年齢にもこだわっていません。そういう意味で、今後も18推の作品を作ることはあるでしょう。

――タイトル発表以来長い沈黙を守っていた『モンスターメーカー』が発表会でお披露目されましたね。

多部田　PCエンジン版『～闇の竜騎士』もそうですが、“モンスターメーカー”とつくとどうも進行が思うようにいかないようです（笑）。その原因は、やはり何といっても社内にモンスターメーカーのファンが多く、現場のこだわり様も並ではないということが最大の理由ですね。今回は何としてでも年内に出したいと思っているのですが…。

新ハードへの移行はまだ考えていない

――いろいろ話題にのぼることの多い新ハードについては？

多部田　これは声を大にして言いたいのですが、新ハードが出てもウチはやっぱりサターンでやっているだろうな、と。新ハードではCPUが速くなったり、さまざまな面で性能が上がるでしょうから、それはそれで助かる。ただし画像においては、テレビ画面が現行のNTSC方式である以上、色数がたとえ30万色あってもあまり意味がないんです。解像度についても、サターンの超ハイレゾモードで緻密さの表現力は十分だと思います。家庭のTVを使っている以上、現段階で頭打ちなんですよ。新ハードの性能をフルに使えば演出の幅も広がり、それをいかしたゲームができる。しかし、すべてのソフトがそんな大がかりな演出を必要とするわけではありません。だとしたら、新機種だから早々と乗り換える必要はないでしょう。とにかく、当面はサターン。サターンはすでに500万台普及しており、新ハードが出たからといって、すぐに押入れにしまわれるわけではないですし（笑）。我々もユーザーもあせる必要はまったくないのですから。

500万人を大切にサターンでがんばる

――'98年はインターチャネルにとってどんな年になりそうですか？

多部田　ウチはやっぱり、今と同じラインナップで行くと思います。そういう意味では、'97年とあまり変わらないかもしれません。サターンは安泰ですから、そうあせる必要はないでしょう。

――最後にサターンFANの読者に、'98年の抱負とメッセージをいただけますか。

多部田　今年も相変わらずサターンでがんばります。とにかく500万人の現状のユーザーを大切にしていきたいと考えています。新ハードの動きもあると思いますが、安心して自分のサターンを大事にしてください。

NECインターチャネル '98ラインナップ最新動向

2月以降に発売が予定されているサターンタイトルの動向を、編集部独自に調査、検証。すべて新ブランドでの発売になるようだ。

フレンズ～青春の輝き～

グラフィックのクオリティに細心の注意が払われ、移植は着々と進行中。並行してサターン用のシナリオ作成と、音声収録が秘密裏に行われている模様。声優は未公開だが、実力派ぞろいだとか。最近誌面での続報がないが、近日中にサターンオリジナル原画の公開を予定しているとのこと。遅くとも夏休み前には遊びたいところだが…？

ブラックマトリクス

発表会会場では戦闘シーンがプレイできるサンプルROMを展示。これまでの記事内容から見ても、戦闘シーンのシステムが先行して制作されているようだ。シミュレーションRPGとしてはオーソドックスな作りだが、世界観が特異なため、イメージを重視した情報公開となっている。次回の続報では新たなイメージボードが公開される!?

モンスターメーカー ホーリーダガー

誌面で画面をお見せできないのが残念だが、発表会のデモ画面は、フルポリゴンの町並みをルフィーアが駆け巡るというもの。ぱっと見た印象は『グランディア』のフィールド画面に近い。外部の制作会社を使わず、すべて社内で開発している初めての作品とのこと。やはり時間をかけて、丹念に作り込まれているようだ。

？？？

多部田氏へのインタビューで明らかになった謎のタイトル。NECインターチャネルの隠し球的なタイトルらしい。具体的な名前はまだ秘密。しかし、誌面での第1報は3月近辺で、その際同時にサターン版の画面写真なども公開できるそうだ。話の内容からすると、開発はかなり進んでいるようなのだがはたして…？

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント⑥

NECインターチャネルからは、熱海の発表会来場者だけに配られた、超貴重インターチャネル最新5タイトルの記念テレカセットを、1名にプレゼント。なかでも『フレンズ』は、なんと水谷とおる氏描き下ろしの未公開サターンオリジナル原画がモチーフ!! プレミア度の極めて高いアイテムとなっているのだ。プレゼント希望者は、P77の応募方法を参照のこと。ハガキのウラに、NECインターチャネルへの意見や要望を添えるといいかもね。

発表会に行った編集部員が涙を呑んで放出する、貴重な5枚

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

『バイオ2』、4メガRAM対応ソフトの動向は

カプコン

INTERVIEW with

4メガRAM対応ソフト、PS『バイオハザード』移植など、昨年は何かと話題の多かったカプコン。今年はサターンでどのような動きを見せてくれるのか？

この人に聞け！

常務取締役　開発本部長
岡本吉起

カプコン一連の対戦格闘モノを始めヒット作を多数指揮。シナリオ制作会社フラグシップの社長でもある。

『バイオ2』にはオリジナルシナリオが！？ 業務用からの移植は4メガRAMで全面的に支援

——'98年度のサターン市場におけるカプコンの動向をお伺いするに当たって『バイオハザード2』（以下『バイオ2』）は外せないと思います。もう再来週にはPS版『バイオ2』がリリースされるわけですが、サターン版の方はどうでしょうか？

岡本　サターン版『バイオ2』はやってますよ。制作はしてます。やはりハードのスペック的な部分で苦労してますね。サターンの3D機能をどう使いこなすかですね。

——ユーザー側としては、PS版の移植より…。

岡本　オリジナル？

——という声もあるんですが？

岡本　オリジナルで？　じゃ、オリジナルでシナリオも書き起こして…、大変やないか！（一同笑）君ら、ものすごい簡単に言うたな（笑）。みんなが思っているより、わりかし大変なんですよ。作るの。PSの『バイオ2』だけで制作費が10億円以上かかりましたよ。これって100万本近く売らなきゃ元がとれないんですよ。それぐらい売れなかったら赤字。今、販売本数が1万本いかないタイトルが年間何百タイトルとあるんです。それでさらにシナリオを新しく書くとなると…。

——でも、まあユーザーはそれを期待しつつ、サターン版『バイオ2』を待っていると…。

岡本　そうですね…。じゃあ、シナリオ変えていってみますか？　ちょっと時間はかかりますけど、期待して待っててください。

——じゃあ、サターンの『バイオ2』にはオリジナルシナリオが!?

岡本　どういう形になるかはわかりませんけど、サターン用のオリジナルシナリオはつけたいですね。

これからは4メガRAM対応ソフトがメイン

——もう1点、カプコンで気になることといえば、去年の11月から立ち上げた4メガRAM専用ソフトの動向なんですが。

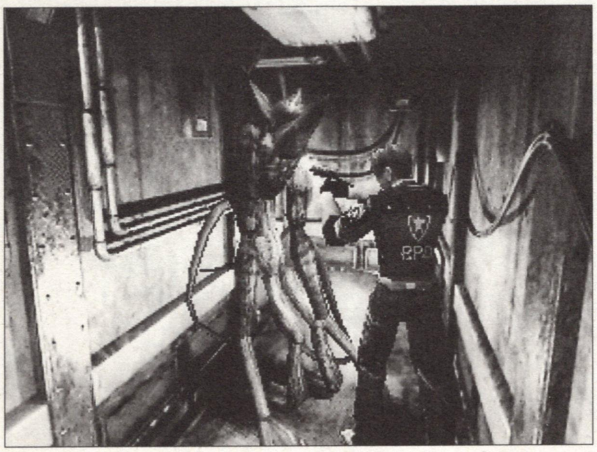
岡本　既に出ている『X－MEN VS.STREETFIGHTER』を見てもらうと分かると思うんですが、4メガRAMを使うと業務用と全く同じ落とし込みができるんです。すばらしいですよ。買った人でブーブー言った人はいないですからね。7800円っていう値段は他のソフトから比べると高いですけど、普通は4メガRAMが7800円で買えること自体が間違いなくらい安い。

——損得抜きの世界ですよね。

岡本　あれはセガとカプコンのどっちも儲けなしで売ったんです。逆に言うと、それはこの後のタイトルで勝負をかけますすってことなんですよ。だから7800円っていう値段はすこぶる安いと僕は思います。（一般的なソフトの値段である5800円と）2000円しか違わないのに、これだけ業務用と遜色ないものができるんですよ。これって、この後の4メガRAM対応のソフト全部がいいデキになるってことを現しているんです。

——それ、すごく大きいと思うんですよ。4メガRAM以前と以後の作品の出来栄えが歴然としてますから。

岡本　カプコンのソフトは2Dに関しては4メガRAM対応でスパッといこうと。これはかなり自信があります。ホントはユーザーに新しいハードを買いなさいと言っているようなもんなんですけどね。付属部品を買わないと遊べませんって言っているんで。でも、自分たちの作ったものをいい品質の状態で遊んでもらおうと考えると、それしか思いつかなかった。だからユーザーの方には大変申し訳ないけど、買ってくださいと。買ってもらえたら損したとは言わせないっていう気持ちで商品を出してます。これからのラインナップも業務用のタイトルをズラズラっと出しますし、勝負は今年だと思っているんで、これからの4メガRAM対応ソフトを見ていってほしいですね。業務用のCPシステムⅡレベルの移植にはもう問題ないですし。



サターンでも発売が予定されている『バイオハザード2』（発売日は未定。写真はPS版）。前作に比べビジュアル面を大幅にパワーアップ

カプコンの新しい柱となるタイトルは？

——もはや『バイオ』シリーズは、カプコンにとっての看板タイトルになりましたが、それ以外のタイトルは何かありますか？

岡本　そうですね。今は『ロックマン』と『ストリートファイター』系に『バイオハザード』系、できたら3D格闘の柱も立ち上げたくて。RPGもそうですね。各ジャンルでそこそこいけるタイトルを持てたらいいなと思ってて。

——ジャンルごとに柱を立てて、あとは実験的なゲームを混ぜていくみたいな感じですか？

岡本　ときどきね。そういうのはキャラが立っているものを使って制作していくとか。『ストⅡ』シリーズの春麗とかを使って作るとか。そういう形で何かやってみたいですね。

——RPGだと『ブレス　オブ　ファイア』シリーズがありますが。サターンでのRPG展開は？

岡本　サターンの方だとフラグシップの方でシナリオを担当している2～4時間で遊べて、毎月発売するRPGを柱にしていきたいなと。まだどうなるかはハッキリしてませんけどね。

——フラグシップは、シナリオ制作に特化した会社ということですが、今のゲームシナリオに不満点があったんですか？

岡本　ありました。『バイオハザード』のときでも随分不満があったから。例えば、ゲーム中に「そのドアを開ける必要はない」っていうメッセージが出てくるところ。プレイヤーは開けたいからそこに来ているのにね。あのメッセージは言ってみれば作り手の声で、それが聞こえた瞬間現実に引き戻される。それってすごくイヤ。RPGで人の家に入ってい

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS:TM&©1997 MARVEL CHARACTERS,INC ALL RIGHTS RESERVED. ©NORITARO KINASHI/Arrival/NTV. ©CAPCOM CO..LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED./THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS

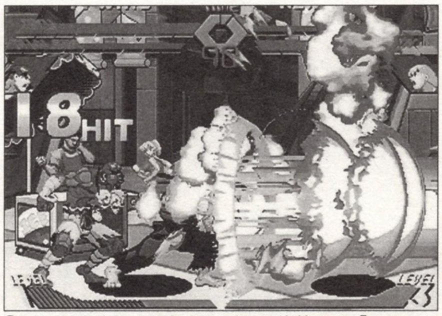
って、勝手に引き出し開けてアイテムとるところも。
——そういうのは昔からありましたよね。
岡本　今までのゲームのシナリオって、あんまりイケテないと思うんです。だから業界全体のシナリオのレベルを底上げできりゃいいなと思って。カプコンだけのためじゃありませんから。資本金だってアチコチから集めたし、どこの会社から仕事を依頼されても受けますよ。

まだまだ課題の多い通信対戦の分野

岡本　ゲームってグラフィックが良ければいいっていう考え方は、もう古いと思うんですよね。今の時代、別にフルポリゴンだからといっても珍しくないし。要はおもろいかおもろないんか。だから『サクラ大戦』とかは好きでしたよ。今でもまだやってんだけど（笑）。春に『2』が出ますけど、それまでは『ラジヲショウ』とかしつこくやってるし（笑）。
——新しいおもしろさの可能性を秘めた分野に通信がありますけど、そういった方面に興味は？
岡本　出すんなら日本の市場に合わせたものじゃないとね。日本だと電話代がかかっちゃうじゃないですか。しかも回線は1つ。キャッチホンにしてたら、通信している最中に電話かかってきたら切れちゃう。どうしようもないですよね。そんな環境でもリアルタイムで時々繋ぐだけ、もしくは電話回線じゃなくてPHSでアクセスするとか。
——データを書き換えるゲームってことですか？
岡本　リアルタイムでやってたんじゃ日本の市場に合わないから。元々通信なんか『ストII』の対戦のときから考えていたんですよ。コンピュータなんて限界がある、いつも型にハマッてておもしろくないって。人間だったら型にハマんないし、コマンドミスがありますからね。昇龍拳出そうと思ったら、大アッパーとか（一同笑）。そんなんでも当たれば「よしっ！　計算通り」とか言ったり。「嘘つけ！　ただの入力ミスだろーが」（笑）って。
——対人ならではの楽しさってありますよね。
岡本　通信だと鹿児島とか札幌にいるプレイヤーとだって対戦できちゃう。ただ、問題もあって負けがこんでくると抜けちゃう（回線を切断する）やつがいるんですよね。
——もうマナーの問題ですよね。
岡本　そういう問題はつきまとうでしょう。でも通信分野はゲーム業界の活性化になるかもしれない。通信って全く新しいコンセプトのものだから、みんなゼロからのスタートでしょ。僕みたいな年寄りじゃなくて、若い人がでてきて新鮮なアイデアを出しやすいと思う。今まで僕らが積み上げてきたものとは関係ないところで勝負しなきゃならないから。ここで若手に台頭してもらたいね。

作りたいジャンルはシミュレーション

——岡本さん自身が作りたいジャンルとかはないんですか？
岡本　シミュレーション。僕はアレ好きですよ。『三国志　中原の覇者』っていう、昔ナムコからファミコンで出たゲーム。あの開発チームの人達とどうしても話がしたくて探したことがあったほどでね。あっ、これ書いといてください。岡本はあのゲームがすごく好きで、開発チームの残党を求めてる。会って話がしたいし、一緒に仕事がしたいって。
——いいですよ。でも意外ですね、シミュレーションって。普段カプコンから出ているジャンルと全然違う。
岡本　パソコンのゲームが好きなんですよ。光栄の『三國志』を毎日14時間会社でやっていた時期があったくらいですから。まあ、シミュレーションはいずれ作ります。今作らない理由は2つ。1つは自分がすごいオタクだから。一般ウケするようなところで寸止めできない。それと市場がちょっと小さいかな。
——本格的になればなるほど市場が小さくなっていきますよね。
岡本　そう。ただでさえ寸止めできないのにね。あとシミュレーションをやると、自分は解析に走っちゃうんですよ。これはこういうプログラムでできているんだ、こういう命令コマンドで動いているんだとか。そういうことをやっているとCPUでできることの限界が見えてくる。今のハードでは人間を満足させる思考ルーチンができないって。だったら対人にしたらどうかというと、シミュレーションを対人にすると異常に時間がかかるんですよ。そうなると方法は1つしかない。リアルタイムシミュレーション。それを対戦でやると。通信とかでね。岡本鉄道VSサタFAN鉄道みたいな。一定時間内に誰がその鉄道を大きく出来るか？とか。でも、その時に起こる問題が、途中でやめちゃうこと。
——さっきのお話であった、負けが込んでくると電話を切っちゃうってやつですか？
岡本　そうなるとおもろないでしょ。けど、負け始めてもおもろない。相手が逃げちゃったら、代わりにコンピュータっていうことも考えたけど、そのコンピュータを賢くできないから対人にしてるんやと。でも、対人戦を想定してリアルタイム通信にしたら相手に逃げられる。僕の中では終わってるんですよ。
——もう、今までずーっとそれで悩んでる？
岡本　もう10年くらい。答えがでるまでは作りませんから。といっても、コンピュータの思考ルーチンは次に出てくるハードならできる可能性がある。だからやらないわけじゃなくて、優先順位が低いだけなんですよ。そろそろかなとは思ってます。

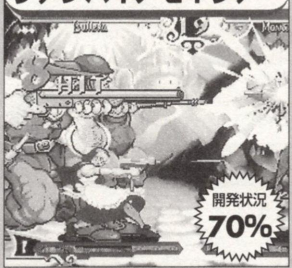


⬆誰もが業務用と遜色ないデキと絶賛する『X-MEN VS～』。4メガRAMの力を世に見せつけた

カプコン4メガRAM対応ソフトラインナップ

これから続々とリリースされる予定のカプコン4メガRA,対応ソフト。ここでは、現在発表されているそれら一連の作品を開発状況付きでまとめて紹介してみた。どの作品も第1弾タイトル『X－MEN VS.STREETFIGHTER』に匹敵するレベルの高い移植作品になりそうだね。

ヴァンパイアセイヴァー



⬆『ヴァンパイアハンター』で驚愕の移植度を見せつけてくれただけに4メガRAMを使った『セイヴァー』にも期待が高まる

ポケットファイター

⬆1レバー、ボタン3つというカプコン製格闘ゲームにしてはシンプルな操作系ながら、コミカルなキャラクタのパターンは数多い

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

⬆根強いファンを持つ乱戦型格闘アクション。サターン版は業務用の2タイトルが1パッケージになってお買得度がグーンと増しているぞ

MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER

⬆『X-MEN VS.～』の続編にあたる作品。X－MENキャラのほとんどをマーヴルキャラに一新。『ストII』キャラにも新顔が入った

Tower of Doom,Shadow over Mystara,Dungeons&Dragons,and the TSR logo are trademarka of TSR,Inc.©1997 TSR,Inc.TSR is a sabsidisry of Wizards of the Coast,Inc.©CAPCOM CO..LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

'98年はカプコンにとって変革の年 格闘アクションに代わる分野とは？

岡本　サターンって'97年の後半頃から任天堂が主張している少数精鋭に近くなってきていません？　ラインナップを見てるといいタイトルが出てきたなあ。買わなきゃ損に近いタイトルがズラっと並んできているんじゃないかと僕は思っているんですよ。で、これはこのままいくなと。

――そうですね。これがPSだと売れるソフトと売れてないソフトの差が激しいですからね。

岡本　売れないソフトは売れない方がいいし、おもしろくないソフトは売ること自体間違えている。セガのゲームなんかそんなにギャップが出ないと思うんですよ。本来30万本くらいしか売れないタイトルが50万も60万も出ることじたい間違ってて。セガは40万でなきゃいけないところが30万止まりみたいな。だから絶対セガのソフトはギャップが出ない。

――特に'97年度末にかけていいタイトルが出ましたね。

岡本　そうでしょ。しかも出ているソフト数に対して、おもしろいソフトの割合が多いですから。これが'98年になるともっとソフトタイトルが絞り込まれるんで、サターンのソフトって当たりの割合が増えるんじゃないかな。

カプコンのリリースタイトルに変化アリ！

――いろいろお話を聞いていると、今年のカプコンは例年になく忙しそうだなっていう印象を受けますね。

岡本　生まれ変わろうとしているんですよ、今カプコンは。生まれ変わりたくてたまらないんですよ。試行錯誤してるんです。その中で1本『バイオハザード』が生まれて。で、昔はシューティングのカプコンと言われてたんですけど…。

――そうですよね。最近はどうしたんですか？

岡本　カプコンの業務用基板のスペックがシューティングに合わないんですよ。画面上に弾がたくさん出せないんです。処理速度の問題が入ったりして。対戦格闘って、画面内にオブジェをどれだけ出してるかが問題でメインは人が2人いるだけ。シューティングって、こっちがバァーッと攻撃して、もう片方がガーッと攻撃するじゃないですか。これを処理できないんですよ、実は。簡単にいうとカプコンの業務用CPシステムⅡなりⅢは、対戦格闘に特化したハードなんです。

――だからアクション系が多いんですか。

岡本　それを選んだんですよ。あれもこれもって機能を詰め込むとどっちつかずになるから、1本勝負でいきましょうと。じゃあ、これっていったのがアクションだったわけで。

――もう格闘アクションは市場に溢れていて、ちょっとやそっとのものでは、ユーザーにすぐ飽きられてしまう。例えば2D格闘なら、どういうものが生き残っていくと？

岡本　これまでゲームセンターにおいては格闘が主流だったと思うんですけど、これからは主流じゃなくなると思うんです。カプコンが生まれ変わろうとしているっていうのは、さっきのシューティングの話みたいに、今年格闘アクションをリリースする割合を減らして、その分他の方向へ進んでいこうと。

――そうすると、今年はカプコンがどうなるのか目が離せないって感じですね。

岡本　それを言うなら、今はゲーム業界そのものがおもしろいじゃないですか。水面下の動きが激しくて速いでしょ。

――何が起こるか分かりませんね。

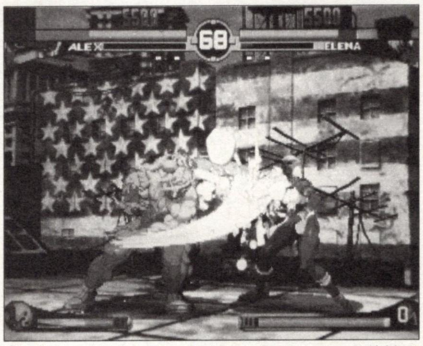
岡本　特にカプコンなんてどこのハードについているか分からない関ヶ原の小早川みたいなもんで。最後は外様大名って言われて取り潰しにあうんですよ（笑）。

――ツライところですよね（笑）。

岡本　カプコンはクリエイター集団ですからね。社員の半数以上が開発ですし。僕を始め開発は外からの圧力を受けない。社長とか営業からの圧力は一切受けませんから。『バイオ2』なんて発売日は去年の3月でしたからね。テストプレイのときに「気に入らん、直せ！　これじゃあカプコンブランドで売れない!!」と。会社の業績なんか関係ない。8割できた状態から作り直しですから。

――作品が出来た状態からダメを言うのは、かなり勇気がいることですよね。

岡本　商売のことを考えたら言えないよね。でも、作品ベースで判断してますから。会社としてはダメですよね。これで潰したら株主代表訴訟をくらうんじゃないかって。そのときは逃げます。どっかで雇ってください。ライターで（笑）。



⬆リリースが少なくなるとはいえ、まだまだ移植されてない作品は多い。CPⅢからの移植も頼みます！

ラッキー　新春お年玉もってけプレゼント⑦

カプコンからのプレゼントは5品と破格の大盤振る舞い！　まず、1つ目は岡本氏のアメリカ土産の名刺ケースを1名様に。中には普通では絶対手に入らない超レアアイテムが入っているぞ（中身は内緒!!）。次も岡本氏のアメリカ土産「たまごっちUSA」。こっちは2名様に進呈。氏のサインとイラスト入りという、これまた貴重な品だ。3番目は誕生10周年を迎えたカプコンの看板キャラクタ、『ロックマン』のエプロンを3名様に。これもポケット部分に岡本氏のイラストとサインが入っているぞ。4番目は人気デザイナー西村キヌ、AKIMAN、BENGUSのサイン入りTシャツ。カプコン製ゲームをやったことのある人なら、この絵柄はお馴染みのハズ。それぞれ1名様に。最後を飾るのは『X-MEN VS. STREET FIGHTER』に登場するリュウとサイクロップスの等身大ポップに同ソフトをつけて1名様にプレゼント。とてつもなく大きな品なので、部屋のスペースに余裕がある人向けかな。

応募の仕方はP77に明記しているのでそっちを見てね。なお、このページのプレゼントに応募の際は、カプコンへの一言（『バイオ2』への希望や4メガRAMの作品リクエストなど）を添えてね。締め切りは1月29日必着。一言コメントを忘れないようにね！

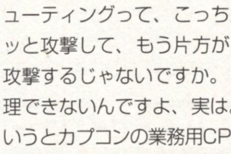
『ロックマンDASH』エプロン

⬅写真では見えにくいが、エプロンのポケットにイラストとサインが！

たまごっちUSA

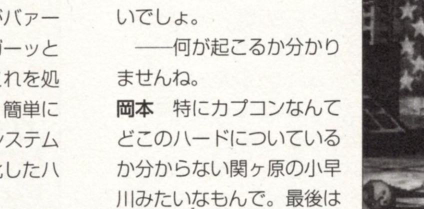
⬅パッケージにサインがあるぞ

名刺ケース



⬆色はゴールドで黒のケースつき。そしてケースの中身はっ!?　当選者だけが知ることのできる秘密です

デザイナーサイン入りTシャツ



⬆カプコン作品に欠かせない3人のサイン入り

『X-MEN VS.～』ポップ

⬅見よ！　写真通りホントにデカイです

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

長き年月をかけた『街』がついに発売
チュンソフト

INTERVIEW with

この人に聞け!

チュンソフト代表取締役
中村 光一

言わずと知れたサウンドノベルの開拓者。ほかにも『不思議のダンジョン』シリーズの生みの親でもある。

'97年の2月にサターンへの参入を発表し、年明け早々、参入第1弾ソフトを世に送り出すチュンソフト。気になる次回作を含めて、'98年の動向を探る。

『街』で明け暮れた1997年 次なるソフトの発売は?

——やはり'97年は『街』一色という感じでしたね。

中村 そうですね。作業自体は'96年からかかってはいたんですけど。撮影前のコンテをきったり打ち合わせをしたのが'96年の夏ぐらいで、その年の11月ぐらいから40日間の撮影に入ったんです。それが終わって、さあいよいよ組み始めるぞ、ってなったのが、ようやく'97年の初めぐらいですかね。

——では'97年はプログラム作業が中心だったのですか。

中村 いや写真を撮ってそのまんまってわけにもいかないので、画像の処理もやってましたよ。静止画というのはなかなかのくせもので、躍動感をつけるために本当に苦労したんです。どの機材を使って撮影するのかという問題もありましたし。ですからそういった撮影や画像処理の研究部分には、かなりの時間とお金がかかりましたね。

ゲームの市場と次なる作品

——『街』の続編の制作が始まっているとのことですが、サターンでの発売を考えているのでしょうか。

中村 やはりサターンを中心に考えていきたいんですけど、制作に最低でも2年はかかってしまうんですよ。そういうことを考えると次のハードになるのかな、と思っています。いくらなんでも2年後には新ハードが出てるでしょうからね。

——市場も新ハードに変わっていくとお考えですか。

中村 どうなんでしょうね。実は新ハードに変わっていくという考えと、このままゲーム熱が冷めていくんじゃないかっていう、2つの考え方を持っているんです。どの道新ハードが発売されれば、現在のサターン市場はしぼんでいくでしょう。今までを見るとずっとそうでしたからね。ファミコンからスーファミに移ったときもそうだし、次世代機と呼ばれるものが出たときもそう。だいたい新ハードが出てそっちが軌道に乗ったら、古いハードのソフトは出なくなるじゃないですか。やはり新しいソフトが出なくなると市場もしぼんでいきますよ。

——では作品は活気あるハードで出していきたいと。

中村 もちろんソフトを発売するときはある程度利益につながるハードということにはなります。ですが基本はソフトを最大限に生かせるハードで作るという方針ですので、活気あるハードを優先して作るということはありません。むしろ自分たちのソフトでハードを引っ張っていけたらと考えています。

——ところで『街』の続編はどこまでできているのですか。

中村 まだとくに開発をしているってわけじゃないんですけど、実は何人分かのシナリオはほぼ完成しています。これから別の主人公の話を書き加えていこうかなというところです。ただそのほかの実質的な作業は'99年になっちゃうでしょうね。

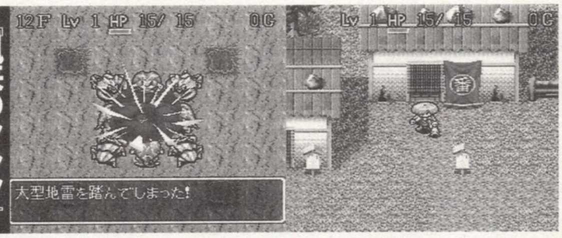
——『シレン』の続編を作る予定はないのですか。

中村 本当のところ作っていることは作っているんですよ。ただ公表できるものはまだ何もないんです。というよりまだそれほど形になっていないんですよ。企画的なものは広がってきていますが、まとめるのがこれからっていう感じで。ですからまだスタート段階ですね。願望としては来年の冬ぐらいまでには出したいんですけど。

——その間に何か発売していこうと思っていますか。

中村 1年に1本は発売していきたいんですけど、どうですかね。厳密に言うと'98年は『街』が発売されますからね、'97年は何もでなかったけど(笑)。できれば『シレン』の続編が出るまでには何かほかのものを発売したいですね。

『風来のシレン』



企画段階ながら作業はもう始まっている。しかしこちらはほかのハードの話かも

中村光一が目指すゲームの形

——中村さんはどのようなゲーム作りを目指しているのでしょうか。

中村 普通の映画とかテレビを見ているかのような感覚で、何らかの形で介入できる、本当の意味でのインタラクティブムービーみたいなものを作りたいですね。

——それは動画で。

中村 もちろん動画にしていきたいのですが、動画にしたら動画にしたで静止画のほうが良かったとか言われちゃうんですよね(笑)。あと動画にしちゃうとサウンドノベルじゃなくなりますから、ジャンルもほかのものにしなくてはいけません。とにかく時代の先駆者的な存在になって今までにないようなものを作っていきたいです。

『街』

すでに続編の制作が始まっている。が、発売はサターンの次世代機になるのかな?

ラッキー 新春お年玉もってけプレゼント⑧

チュンソフトから読者の皆さんへのプレゼントは『街』の特製腕時計。もちろんどこへいっても手に入れることのできない非売品だ。この貴重なアイテムを、幸運の女神に微笑まれたラッキーな方、2名様に贈呈いたします。幸運の女神を射止めたいあなたはP119の応募の仕方を見て、ふるってご応募ください。締め切りは次号No.3が発売される1月29日必着。なお当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

盤面の装飾は「街」の文字のみ。なかなか渋い作りの逸品

©CHUN SOFT/長坂 秀佳/難波 弘之・CHUN SOFT

新春特別企画1998どうなるセガサターン

注目メーカー直撃

『EVE』シリーズは、まだ続く!?

イマジニア(imadio)

INTERVIEW with

この人に聞け! imadio事業部 課長代理 **堀切 禎史**

同事業部の中心人物。イマディオブランドのすべてに関わっている、公私ともども非常に多忙なお方。

ブランドの立ち上げから、発表するタイトルすべてが話題作となっているイマディオ。今後の予定から『EVE』の最新情報まで、独占インタビュー!

もうすぐ発表の次作はメディアミックス展開?!

——3月発売の『EVE The Lost One』の後の予定は?

堀切　メディアミックス展開を予定している作品があるんですよ。OVAとトレーディングカードとソフトをほぼ同時に出して、盛り上げたいですね。あと'98年末に大作が1本ありますね。その先の予定は内緒、というか未定です。

——OVAも出るということは、あのソフトですか?

堀切　…(黙)。

——はて?　で、'98年末の大作は続編ものですか?

堀切　ご想像にお任せします。でもイマディオものです。

——イマディオということはギャルゲーで、CD-ROMで…。

堀切　ギャルじゃなくてキャラ!　でもキャラゲーって言うと、誤解されちゃうんで、シナリオ重視と方向性を変えました。そもそもイマディオ設立のきっかけは、ある有名なギャルゲーなんですよ。それがめちゃめちゃ売れているのを見た事業部長が、こういうのが売れるんだって驚いたと同時に、もっとシナリオがしっかりしてたらって思ったらしいんですよ。そこで、女の子に対する意味合いを変えようと。まりながいる『EVE』なのか、『EVE』の世界にいるまりななのか。いわば彼女たちは女優なんです。結果的にキャラがそれを超えて育ってくれる分には構わないんですけどね。それと、すごい技術力かけて3Dポリゴンでバリバリやって、というのももちろんいいんですけど、まだまだ2Dでも、シナリオとか見直すところっていっぱいあるんじゃないかなって考えてるんです。もちろんバーチャルなイメージを出したいときや無機質っぽく表現したいときに3D使うこともあります。『EVE The Lost One』でもそうですが、そういう空間にはわざとポリゴン使いますよ。でも基本的には2Dです。

——今後のイマディオの流れは?

堀切　PCからの移植はしません。これからはオリジナルです。しかも今考えてるのが、キャラに印象がないようなゲーム性主体のゲーム。キャラはいるけど印象があまり残らないで、でも物語として進んでいる楽しさ。そういうの作りたいんです。とにかくブランド立ち上げなんで、一回でもユーザーを裏切ったら終わりだと思って頑張ってます。

——PCからの移植はなくてもPSからは?

堀切　もちろんあります。いつもPSでは、よい子とよい大人に向けて(笑)。サターンでは、よい子とよい大人に対してできなかったことを入れたいですね。次の移植タイトルでは、ラジオのネタ入れてラジオとリンクさせていったりとか。

——よい子仕様じゃないやつ。

堀切　そうそう。

——通信を意識したものとかは?

堀切　今後は、やっていきたいですね。勝手な意見ですけど、マルチサイトなんて通信でできたら面白いのかなぁとか(笑)。

こっそり教える『EVE』最新作情報!

——待たれている次作、『EVE The Lost One』の進行状況が気になるんですが。

堀切　順調ですよ。前作をプレイした人にも初めてプレイする人にも楽しめるようにと頑張ってます。シナリオの方はもう完成しているんですよ。でもゲームってシナリオだけじゃなくて、アニメーションや音楽やゲーム自体のテンポ、キャラ自身の魅力に雰囲気といった演出すべてが揃って初めて完成するものなんで。あとは「サターンFAN」の記事をチェックしていただいて(笑)、ぜひプレイしてみて評価して下さい。

——何か読者に情報はあります?

堀切　特別に教えましょう。今回は序盤で、2人の主人公がリンクします。この2人が追う側と追われる側に分かれてるんで、片方は犯人の視点でモニター上に映る景色を見てるんですよ。しかも途中まで、プレイしていながら、犯人である自分が誰かは分かってないんです。かなりドキドキしますよ。あとね、2つの何々波っていう信号みたいなのを出しているから、イルカは話せるって言われてるじゃないですか。あれは映像を送ってるんだっていう学説があるんですよ。つまり信号を送ることによって、あるイルカが見た映像を別のイルカも見ることができるんです。それって要はFAXの原理ですよね。これ、物語のヒントです。だから、今回イルカが重要な役割を果たすんですよ。イルカの気持ちが分かる登場人物もいますし。

——「Xファイル」っぽいネタが入ってるんですねぇ。

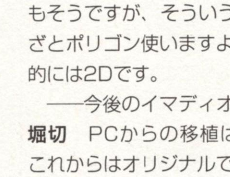
堀切　そうなんですよ。で、例えば幽霊っていうと嘘臭いですよね。でも残留思念がどうとか、うんちくを語ればそういう現象もあるかもって思うじゃないですか。そういう、ありそうでなさそうなギリギリのところ突いてる話が多いんです。ハッキングのやり方なんかは実際にあるらしいんですけど、アドニスが使うのはコードをつないだりせずに、出てる電磁波を取り込む方法なんですよ。

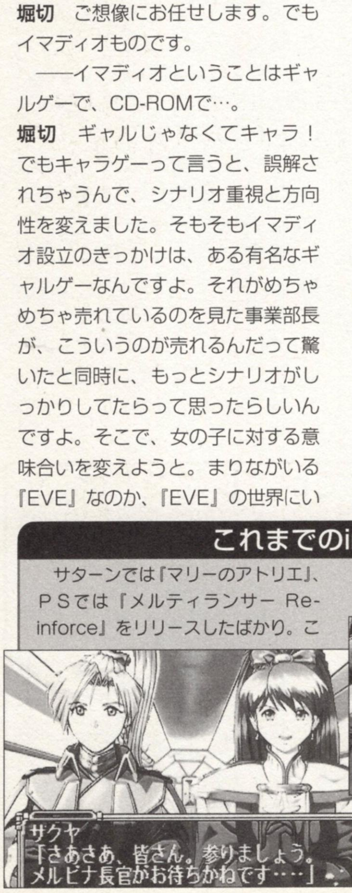
——本当にできるんですか?

堀切　できます。盗聴とかハッキングにしても実際にできる手だての最新のものを取り入れてるんで、すごく面白いと思いますよ。

これまでのimadio作品

サターンでは『マリーのアトリエ』、PSでは『メルティランサー Re-inforce』をリリースしたばかり。これからもPSからの移植は活発になりそうだ。



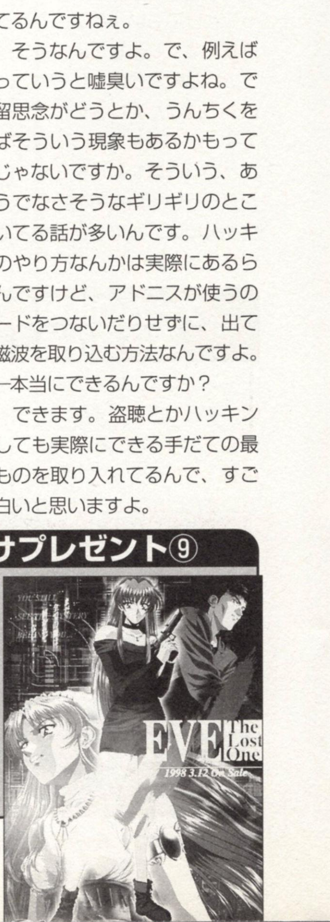


⬅『マリー』の移植が実現しただけに、『メルティ』最新作の移植も期待大。朗報を待て

©TENKY・GUST

ラッキー　新春お年玉もってけプレゼント⑨

イマジニア=イマディオからのお年玉は、期待が高まるシリーズ最新作『EVE The Lost One』の販促用ポスター。モノクロの画面に真っ赤な血しぶきが入っているもので、今作のイメージがひしひしと伝わってくる。このポスターが欲しい読者は、P119の応募事項に沿ってハガキを出すべし。しめ切りは1月29日必着。



⬅このポスターを5名の読者にプレゼントしちゃいます

新春特別企画
1998どうなるセガサターン

気になるサードパーティの'98年の動向をチェック!!

サードパーティReport レポート

最後は編集部でセレクトした注目のサードパーティ8社の動向を一挙に掲載するよ。

SNK 『K・O・F '97』まもなく始動!

シリーズ第4弾『K・O・F '97』とバラエティ豊かな内容を目指して制作している『SNKファン・コレクション餓狼伝説』(共に今春発売予定)の2タイトルを予定しています。みなさんには、近々詳細をお知らせできると思いますので、もうしばらくお待ちください。それ以外のタイトルは今のところ未定ですが、今年もみなさんに楽しんで頂けるソフトを開発します。業務用の方でもハイパーネオジオ64で『侍魂』が、ネオジオではこの本が出る頃に『パルスター』の続編『ブレイジングスター』が稼動しています。そちらも合わせて、応援よろしくお願いします。

(宣伝課　中村)

コンパイル 『ぷよ』『魔導』系の2作を予定

今年のコンパイル期待の新作は、まずRPG『わくわくぷよぷよダンジョン』(3月19日発売予定)だ。アルル、ルルー、シェゾと『ぷよぷよ』でおなじみの3人から好きなキャラを選んで「わくわくぷよぷよランド」にある数々のアトラクションに挑め! 選んだキャラによって攻略法も変わってくるぞ。その後はコンパイル入魂のRPG『魔導物語』が控えている。アルルと魔導キャラが繰り広げる不思議な世界を楽しんでね。その他、極秘プロジェクトも着々と進行中なので期待して待っててね。今年はサターンで新作をどんどん出していきたいので応援ヨロシク!

(広報　川島)

エニックス 新ジャンル「スポーツRPG」に挑戦

当面発売を予定しているソフトは『リヴン・ザ・シークェル・トゥー・ミスト』(2月発売予定)とスポーツRPGという新ジャンルを目指して鋭意制作中の『ワールドサッカーRPG(仮称)』(今春発売予定)の2本です。残念ながら、その他の作品に関しましてはまだ未定になっています。

今年は、まず『リヴン〜』をPS版以上の完成度に仕上げること、セガさんとの共同プロジェクト『ワールドサッカー〜』を両社が組んだことにより、1社だけの制作よりもいいものになったと思って頂ける作品に仕上げることに集中したいと思います。

(広告宣伝課　山本)

データイースト 続編ものを考えています

開発中のタイトルは『慟哭　そして…』(2月26日発売予定)と『探偵神宮寺三郎　夢の終わりに』(4月発売予定)があります。『慟哭〜』は美少女たちが織り成すミステリータッチのトラップアドベンチャー。横田守によるキャラデザに加え、3万2千色のハイレゾCG、会話はフルボイスで進行します。『神宮寺〜』は満10周年を迎え、あの寺田克也によって描かれた人物・演出画による繊細なCGを堪能できる本格推理モノです。それ以外のタイトルは続編ものをいくつか企画中といったところです。夏頃には何か新しいことを発表できるかもしれませんよ!

(宣伝部　宮下)

角川書店 夏には何かが出るかも…

現在は『ルナ　エターナルブルー(仮称)』『スレイヤーズろいやる2(仮称)』(共に発売日未定)の2本が発売予定です。現在企画中のタイトルはまだ秘密ですが、私たちは常にマルチメディアでのソフト制作を考えています。必然的に勢いのあるタイトルはゲーム化されやすいので、みなさん想像してみてください。まあ、とにかく、まずは何よりも上に挙げた2タイトルの発売が目標。どちらも前作で好評を頂いているので、スタッフ全員、超気合入ってます。今年も角川は熱く燃え上がる!! 特に注目すべきは夏!! いろんなタイトルが出たりするかも!?

(ソフト事業部　洋介山)

テクノソフト 今年はライト感覚のソフトも制作

今年サターンでは2〜3タイトルの発売を予定しています。内容の発表は今しばらくお待ちください。新タイトルについては、まだ正式な企画段階に入っているものはなく、いろいろなジャンルでの企画案を考えているところです。「こんなゲームで遊びたいなぁ」といったアイデアや移植、リバイバルの希望など、なんでも結構ですから、ぜひサターンユーザーのみなさんの声を聞かせてください。

一昨年からSTG中心でマニアック路線を突っ走ってきましたが、ユーザー層拡大のために、今年はそろそろライト感覚のゲームもだしたいな、と思っています。

(広報　峰)

キッド ○×○×の続編が出るといいな!?

近いところでは『坂本竜馬　維新開国』『ガンブレイズS』(2作共1月29日発売予定)、『テナントウォーズ』(2月11日発売予定)、『Pia♡キャロットへようこそ』(3月12日発売予定)、『ゲームで青春』(4月発売予定)がリリース間近です。よろしくお願いします。5月以降に出すタイトルについては、もう少しお待ちください。企画中のものは3〜4タイトルあるのですが…。とは言っても、今までどおりギャルゲーはもちろん、今年は移植ものだけでなくオリジナルを始め、幅広いジャンルで質の高いソフトを発売していきたいと考えています。

(営業課　YADOO)

ハドソン 新作については2月か3月に…

'98年度のハドソンは現在2本のソフトの発売を予定しています。1つは『金田一少年の事件簿　星見島　悲しみの復讐鬼』(1月15日発売)。昨日発売されたばかりのソフトですが、みなさん購入して頂けたでしょうか? 多岐にわたるエンディングを是非お楽しみください。あなたは金田一少年を欺けますか? もう1つは『白き魔女〜もう1つの英雄伝説〜』(2月下旬発売予定)です。新生英雄伝説はここから生まれます!!

今後の展開ですが、2月、3月にはもっと具体的な案内ができると思います。今年度のハドソンに期待してください!!

(広報　藤原)

国士無双

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

Game（ゲーム）研究所

今回のゲーム研究所は『サカつく2』。冬休みの間にじっくりやりこんだという人も、もう一度ここでお勉強していきましょうね。

架空選手データと選手の成長、企画モノなど

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2

プレイヤーにとって、登場選手の能力がどう設定されているかが一番知りたいところ。そこで、今回は架空選手30名のデータを公開するぞ！

発売日	発売中（'97年11月20日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	401・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

オススメ架空日本人選手30名のデータを公開！

ゲーム中には多数の実在Jリーガーが登場する。ベルマーレ平塚の中田英寿選手や横浜マリノスの川口能活選手など、日本代表クラスの選手を自分のクラブに加えることができれば、海外の強豪クラブとだって十分に渡り合えるだろう。

しかし、架空日本人選手の中にだって、日本代表にひけをとらない、いやそれを超えるような、ズバ抜けた能力の持ち主も存在する。そういった選手を集めていくことも『サカつく2』の楽しみの1つなのだ。

今回は特に能力の高いと思われる架空日本人選手のデータをポジションごとに公開していこう。また、その中から数名ずつ実際に育ててみた結果なども紹介する。

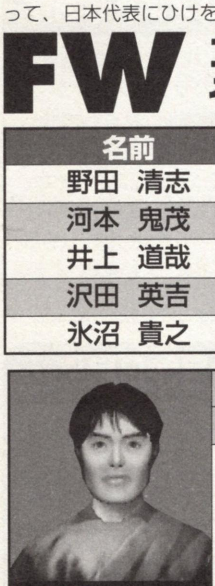
表の見方

各選手の表中の記号は、選手の能力をS－A－B－C－D－Eの6段階で表したもの。Sになるほどその能力が高いということになる。また各項目は、シ→シュート（決定力）、キ→キック力、パ→パス、ド→ドリブル（突破力）、カ→パスカット、マ→マーク、セ→セーブ力、読→読み＆カン、プ→プレイスキック（FKやCKのうまさ）、走→走力、ス→スタミナ、支→ゲーム支配力、競→競り合いの強さ、判→判断力、精→精神力、統→統率力、FW・MF・DF・GK→各ポジションの適性力である。

FW ゴールネットを揺さぶる快感 それがストライカーの勲章

FWには何よりも決定力（シュート・キック力・競り合いの強さ）が要求されるが、相手をかわし（ドリブル）ラストパスをおくる能力（パス）なども要求される。またメンタル面（精神力・判断力）の強さもほしいところだ。

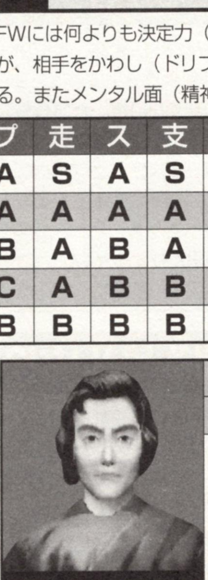
名前	シ	キ	パ	ド	カ	マ	セ	読	プ	走	ス	支	競	判	精	統	FW	MF	DF	GK
野田 清志	S	S	A	S	B	B	D	S	A	S	A	S	A	S	A	B	S	B	C	D
河本 鬼茂	S	A	A	A	B	B	C	A	A	A	A	A	B	A	S	A	A	B	C	D
井上 道哉	S	A	B	A	B	B	C	A	B	A	B	A	A	A	A	B	A	B	C	D
沢田 英吉	A	A	A	A	B	C	D	S	C	A	B	B	B	B	A	C	A	B	C	D
氷沼 貴之	A	C	B	A	C	C	D	C	B	B	B	B	B	B	C	C	B	C	D	E



野田 清志
171㎝／70㎏

成長⑯　連携A　スカウト 藤川 真彦など
編集部オススメ度10

『2』の架空日本人選手No.1ストライカーはこの人。FWに必要な能力をすべて兼ね備え、そのどれもが高く、システム・戦術理解力も高い。また、成長タイプが晩成型なので、25歳で獲得したとしても10年以上は一線で活躍してくれるし、連携力が高いところも見逃せない。欠点らしきものといえば、少々疲れがたまりやすいことぐらいか。海外の一流選手に匹敵するほどの逸材。



河本 鬼茂
185㎝／68㎏

成長⑩　連携C　スカウト 岡山 剛など
編集部オススメ度9

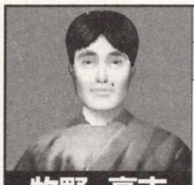
前作の最強日本人選手は今作も健在！ パラメータ的に見ると、No.1の座こそ野田選手に奪われた感があるが、ゴールゲッターという意味で劣るべきところはない。そのズバ抜けた得点感覚は、相手クラブにとって脅威の的である。理解力も優秀だし、30代前半まで活躍する息の長い選手である。ただ連携・相性としては、好き嫌いがはっきりしているようで、たまに不満を言い出すことも…。

©SEGA

MF フィールドのアーティスト 中盤を制する者が試合を制す

MFに求められるものは多い。支配力はもちろん、攻撃や守備面での能力も要求される。ただ、そんな完全無欠な選手は中々いないので、オフェンシブかディフェンシブのどちらに配置するかで、注目するところが変わってくるだろう。

名前	シ	キ	パ	ド	カ	マ	セ	読	プ	走	ス	支	競	判	精	統	FW	MF	DF	GK
牧野 高志	S	B	S	S	B	B	D	S	A	S	B	S	B	A	S	B	B	A	C	D
杉下 竜次	S	B	A	B	C	A	C	B	A	A	A	S	S	A	B	A	B	A	C	D
工藤 京介	A	B	A	S	B	B	C	C	S	A	A	S	B	A	A	B	C	A	D	C
片桐 誠	B	A	A	A	C	S	D	A	A	S	A	B	A	B	A	B	C	A	D	D
本村 和也	B	B	C	A	B	A	C	C	S	C	B	B	C	B	A	C	D	B	D	D
大木 欣次郎	A	B	B	A	B	B	C	B	D	A	C	A	A	B	S	B	C	A	C	D
橘 慎一	A	C	B	A	C	B	D	A	B	C	C	A	B	C	C	C	D	B	C	E
源 紫電	B	B	B	A	B	B	D	C	C	C	A	A	C	A	C	A	C	B	C	D
新谷 友樹	B	A	S	A	B	S	D	A	S	A	A	S	S	S	A	D	C	A	C	D
佐々木 伸彦	B	B	S	S	B	A	E	S	C	B	B	A	A	S	S	A	D	B	D	E
宮本 徳次郎	B	C	A	A	B	A	C	B	B	B	A	A	C	A	B	B	D	B	C	C
桜井 辰史	C	B	A	A	B	A	C	B	B	S	C	B	A	B	B	B	D	B	C	C
屋野 功	C	C	A	A	B	B	D	B	C	B	A	B	S	A	A	C	E	B	D	E



牧野 高志
191cm/67kg

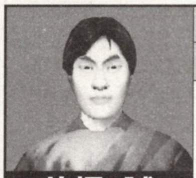
成長⑥	連携A	スカウト 田代 邦江 など
編集部オススメ度10		

前作でも優秀なMFだったが、『2』になってさらにスケールアップした。パラメータ的に見ても、ややDF面が弱いぐらいで、ほとんど完璧。ゲームメイクのうまさ、並みのFW以上の得点力、ピッチを縦横無尽に駆ける走力、ぜひとも獲得したい選手だ。

杉下 竜次
183cm/75kg

成長①	連携A	スカウト 三田 純一 など
編集部オススメ度9		

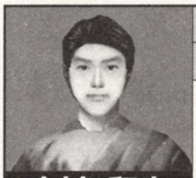
早熟型のためにオススメ度が9になっているが、牧野選手に劣らない最高峰のMF。ゲームメーカーというよりは自ら切り込んでいくタイプで、サイドからのセンタリングは絶妙。得点力も優れており、理解力も高い。河本選手との黄金コンビ復活なるか!?



片桐 誠
191cm/78kg

成長③	連携B	スカウト 三田 純一 など
編集部オススメ度8		

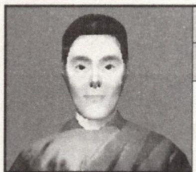
ゲーム支配力は高くないが、パス能力や走力はすばらしいものを持つ。また、オフェンシブ・ディフェンシブのどちらにも配置できる選手である。ただ連携はハッキリわかれるタイプで、FWの河本選手、DFの保坂選手、GKの飯島選手とはドクロ状態。



本村 和也
172cm/75kg

成長⑥	連携B	スカウト 田代 邦江 など
編集部オススメ度7		

FKのスペシャリスト。インターナショナルカップのアジア予選、対韓国戦で見せたFKは伝説となっている。そのほかの能力は他の選手に比べると多少見劣りしてしまうが、セットプレイからの得点はかなり期待できるだけに、ほしい選手の1人である。



新谷 友樹
183cm/67kg

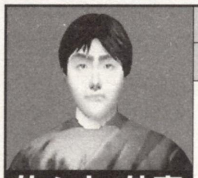
成長①	連携B	スカウト 田代 邦江 など
編集部オススメ度9		

架空選手の中では、最高の守備的MF。早熟型と連携力のためにオススメ度が9になっているが、能力は超一流。支配力もさることながら、ゲームメイクや得点感覚、守備力にも優れた選手だ。彼を10代で獲得できたならクラブの宝とすべきだろう。

屋野 功
176cm/70kg

成長⑮	連携A	スカウト 三田 純一 など
編集部オススメ度8		

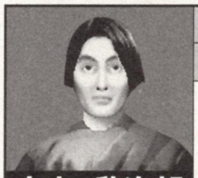
守備面がやや強いので守備的MF向き。各能力は平均以上だし、理解力や連携力も高い。また、出現率がすこぶる高いので獲得するのはそう難しくないはず。手元に置いておきたい選手の1人だ。ただ試合中、たまに大事なところでファールをすることが…。



佐々木 伸彦
172cm/75kg

成長⑩	連携B	スカウト 大竹 豊 など
編集部オススメ度8		

前作ではあまりパっとしなかったが、しっかりと鍛練してきたのか、今回はかなりの優秀選手になっている。ゲームメイクのうまさは持っているし、何よりメンタル面がすばらしい。能力的にはDF適性が高いので、守備的なポジションに配置したい。



大木 欣次郎
187cm/71kg

成長⑦	連携C	スカウト 田代 邦江 など
編集部オススメ度7		

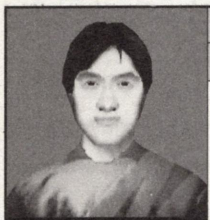
この選手も前作から続いての登場。パラメータ的に見ると、他の選手に多少見劣りしてしまうが、決定力は優れたものを持っているし、守備もそつなくこなす。チームのために尽力する、まさに職人タイプの選手だ。こういった選手もクラブには必要だぞ。

※各選手欄にある「成長」は、その選手の成長タイプ（詳しくはP89を参照）であり、「連携」は他の選手とどれぐらいの連携力があったかをA～Cで表してみた。Aになるほど赤いハートが多かったということだが、すべての選手と一緒にプレイさせたわけではないので、これは参考程度までに。「オススメ度」は10段階で評価し、10になるほど編集部として推薦できるということ。「スカウト」はその選手を連れてきたスカウトの名前である。

DF 冷静沈着に、そして勇猛果敢に攻守にわたって存在感を示せ！

DFはディフェンス能力（パスカット・マーク）が要求されるのは当たり前だが、近代サッカーにおいてはオフェンス力（シュート・パス・ドリブル）も要求される。システムや戦術にもよるが、DFの積極的な攻撃参加は今や必須。

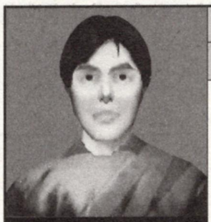
名前	シ	キ	パ	ド	カ	マ	セ	読	プ	走	ス	支	競	判	精	統	FW	MF	DF	GK
長嶋 玄次	B	C	A	S	S	S	C	B	C	A	B	B	A	S	S	D	C	B	A	D
森崎 敬	B	A	A	A	S	S	C	B	A	B	C	B	A	A	A	D	D	C	A	D
今橋 健児	C	A	B	A	S	S	C	S	A	S	A	B	B	A	C	A	D	C	A	D
奥村 辰彦	A	B	A	B	S	A	D	A	B	B	A	C	A	B	A	B	D	C	A	D
南雲 亮三	B	B	B	S	A	A	D	B	B	A	A	C	B	B	A	D	D	D	B	D
弘瀬 静一	B	C	A	A	A	A	C	A	A	A	S	B	A	C	A	C	D	D	B	D
保坂 宣之	C	C	B	A	A	B	C	B	A	B	B	C	C	B	B	C	C	C	A	D
尾澤 夏雄	C	B	A	B	A	A	C	C	B	A	B	B	A	B	A	D	C	C	B	E
田口 明士	C	C	B	B	A	A	D	A	C	B	B	C	B	S	A	A	D	C	B	D



森崎 敬
170㎝／72㎏

成長⑯ | 連携C | スカウト 長瀬 充など
編集部オススメ度9

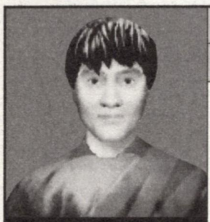
スカウト時に世界最高峰の選手とコメントされるだけあって、かなりの能力を持つDF。守備力は言うにおよばず、ドリブル突破やパス能力なども非常に高い。サイドバックとしてうまく育てれば、超一流の選手になること間違いなしだ。理解力もそれなりに高いものを持っているし、選手寿命も長い。40歳近くまでは活躍してくれることだろう。ただ連携力に関しては、それほど高くない。



奥村 辰彦
175㎝／76㎏

成長① | 連携B | スカウト 三田 純一など
編集部オススメ度8

「東洋のコンピュータ」と異名をとり、ドイツのトップリーグでも活躍した選手。早熟型なので、若いうちに獲得しないとその能力を発揮できずに終わってしまうが、全体的な能力はかなり高い。守備は安定しているし、シュート・パス・ドリブル能力もすばらしいものを持つ。攻撃的DFとしては他の追随を許さない選手だ。また理解力・連携力も高いので、とにかく10代で獲得したい。



弘瀬 静一
174㎝／67㎏

成長⑫ | 連携C | スカウト 飯塚 稔など
編集部オススメ度7

強靭な肉体とスタミナを持っており、フィジカル面では無類の強さを誇る選手。競り合いで負けることはまずないだろう。守備面での活躍はもちろん期待できるし、パス・ドリブル能力も高い。すばらしい選手であることは間違いないのだが、多少システム理解力に難があるか。また連携に関しても、不満を言い出すことは少ないが、それほど高くはならないといった特徴がある。

保坂 宣之
182㎝／74㎏

成長⑬ | 連携B | スカウト 岡山 剛など
編集部オススメ度7

前作では架空選手のNo.1DFだったが、今回はちょっとパワーダウン。パラメータだけ見ると、他の選手にかなり差をつけられてしまった感がある。ただ、ディフェンス能力は相変わらず高いし、ドリブル突破には期待できる。30代なかばまで活躍してくれる選手なので、メンバーに入れておいても損はない選手だ。しかし、連携・相性に関しては、よく不満を言い出すタイプでもあった…。

GK 自軍ゴールを守る最後の砦 真の守護神となるのは誰だ

GKに多くの能力は必要としないが、まずセーブ力が優れていないと話にならない。また瞬時にシュートコースに反応する能力（読み＆カン）や、ゴール前での競り合いに負けない強さなども持ち合わせていなければならない。

名前	シ	キ	パ	ド	カ	マ	セ	読	プ	走	ス	支	競	判	精	統	FW	MF	DF	GK
飯島 潤一郎	C	C	B	C	C	B	S	C	A	B	A	B	B	B	B	B	D	D	D	B
織田 典幸	D	A	B	B	B	C	S	B	B	D	B	C	B	A	A	D	E	E	E	A
松川 成善	C	C	C	B	B	C	A	B	C	D	B	D	A	B	C	B	E	E	D	A

飯島 潤一郎
187㎝／74㎏

成長⑩ | 連携C | スカウト 井上 大など
編集部オススメ度8

前作から続いての登場となる。相変わらず優れたセーブ力を見せ、守護神としてゴールマウスを守る資質は十二分に持ち合わせている。しかし、連携・相性としては好き嫌いがハッキリわかれるタイプであり、FWの河本選手やMFの片桐選手などとはどうも合わないようだ。

織田 典幸
182㎝／82㎏

成長⑮ | 連携C | スカウト 赤木 広一など
編集部オススメ度9

ライバルの飯島選手と同様に、前作から続いての登場。セーブ力は抜群で、メンタル面も強い。また成長タイプが晩成型なので、長期間にわたってクラブの守護神として活躍してくれることだろう。ぜひとも20代前半ぐらいで獲得しておいて、3年間イタリアに留学させたいところだ。

選手の成長もそれぞれ 留学時期、ピークを見極めよう

オフィスの資料室で、選手の客観的な評価を確認できるが（スカウト時でも確認できる）、このコメントで選手の成長タイプがわかる。

下の表がそれをまとめたもの。選手の成長の仕方は元々決まっており、たとえば、ある選手の19歳時のコメントが①早熟型Aに当てはまるとしたら、その選手の26歳時にはかならず「ピークは過ぎたが〜」になるということ。だからスカウト時などでも、そのコメントさえ確認すれば、選手の成長タイプがわかるのだ。しかし、重複している部分もあるので、その場合は違う年代で確認しなければならない。また、この表は編集部が独自に調べたものであり、全選手を調べたわけではないので、ここに当てはまらない選手がいるかもしれない。その場合はご勘弁。

	19〜21歳	22〜25歳	26〜30歳	31〜35歳	36歳	該当選手例
①早熟A	最近、急激的な成長をとげている。	今が伸び盛り。将来に期待の若手。	ピークは過ぎたが更なる飛躍を期待。	最近パワーの落ち込みが激しいか？	一線で戦うにはきびしくなってきたか。	杉下竜次、新谷友樹、奥村辰彦、氷沼貴之
②早熟B	経験をつめば、まだ伸びるだろう。	今がまさに成長のピーク。将来に期待。	ピークは過ぎたが、これからにも期待。	落ち着いたプレイを見せている。	豊富な経験を生かした貴重な戦力。	近野志信
③早熟C	最近、爆発的な伸びを見せている。	将来は有望。まさに今が成長のピーク。	まだ成長を続けている。今後に期待。	年齢を感じさせないプレイを見せる。	衰えを感じない。以後はケガに注意。	片桐誠、源紫電、松川成善、河井芳明
④早熟D	現在売り出し中の期待の若手。	今がまさに伸び盛り。将来に期待。	ピークは過ぎたが、まだまだこれから。	最近パワーの落ち込みが激しいか？	豊富な経験を持つ円熟した選手。	
⑤早熟E	売り出し中の新人だが伸び悩んでいる。	最近伸びてきたが今一つ物足りない。	最近さしたる成長が見受けられない。	少し衰えが見え始めている。	若い頃のパワーは感じられない。	
⑥普通A	成長にばらつきがあるが今後に期待。	経験をつむ事でさらなる成長を期待。	今が成長ピーク。経験をつみ鍛錬を。	円熟したプレイ。さらなる飛躍を。	最近パワーの減少が見え始めている。	牧野高志、本村和也、麻野美喜雄、砂河元彦
⑦普通B	経験をつむ事でさらなる成長を期待。	安定した成長を続けている。	今がまさに成長のピーク。将来に期待。	ピークは過ぎたが衰えは感じさせない。	いまだに安定した力を持っている。	大木欣次郎、橘慎一、市河平祐
⑧普通C	経験をつめば後の成長が期待できる。	今まさに伸び盛り。さらなる鍛練を。	今が成長のピーク。将来は有望株。	ピークは過ぎたが、安定している。	最近パワーの落ち込みが激しいか？	沢田英吉、沙川淳二
⑨普通D	成長過程にあり将来に期待が持てる。	今後急激な成長の可能性がある。	今が全盛期。更なる鍛練で能力upを。	ピークは過ぎたがプレイに安定感がある。	最近若手と体力に差が開いてきたか？	
⑩普通E	将来的に爆発的に伸びる可能性あり。	経験と鍛練を積めば今後が楽しみ。	成長にばらつきがあり安定しない。	気を抜くと力の落ち込みが激しい。	最近、衰えが見え始めている。	河本鬼茂、佐々木伸彦、飯島潤一郎
⑪持続A	少し伸び悩んでいるか？ 今後に期待。	経験をつむ事でさらなる成長を期待。	いまだ成長過程。さらなる鍛練を。	晩年になって成長のピークを迎えた。	熟年だが成長過程にあり今後も期待。	井上道哉、宮本徳次郎、南雲亮三、志野田隼人
⑫持続B	期待の集まる若手のホープ。	経験を積めば将来に期待が持てる。	安定したプレイでクラブを支える。	今だ成長過程か？ さらなる飛躍を。	円熟したプレイでこれからにも期待。	弘瀬静一
⑬持続C	伸び悩んでいるが今後に期待ができる。	経験と練習を重ね、さらなる成長を。	いまだ成長過程。まだまだ伸びる。	今がまさに成長のピーク。今後も期待。	最近パワーの減少が見え始めている。	保坂宣之
⑭持続D	期待の若手。これからが伸び盛り。	急激的な成長はないが安定している。	少し衰えが見える。より練習が必要。	ここに来てまた成長し始めている。	そろそろムリはきかない年齢か？	
⑮晩成A	少し伸び悩んでいるか？ 今後に期待。	少し伸び悩んでいるか？ 今後に期待。	最近、爆発的な伸びを見せている。	熟年だが今がまさに成長のピークか。	円熟したプレイでこれからにも期待。	屋野功、織田典幸
⑯晩成B	少し伸び悩んでいるが今後は有望。	伸び悩んでいるが、粘り強く練習を。	最近、爆発的な伸びを見せている。	今が一番の伸び時。さらなる鍛練を。	最盛期は過ぎたがまだまだこれから。	野田清志、森崎敬

早熟型

早熟型の場合、③以外は26歳以降急激に能力が落ちていく。ただ、すぐに使いものになってしまうわけではなく、30歳ぐらいまでは何とか通用するレベルを保つが、やはりポイントは25歳までにどれだけ成長させられるか。そのため、獲得は10代が望ましい。2年以上留学させるならなおさら。杉下竜次や新谷友樹などの優秀な選手が①に該当しているが、こういった選手は一番の伸びどきである20歳前後に留学に出しておきたい。早熟型の選手を25歳ぐらいでとっても何の意味もないぞ。

普通型

普通型の場合、ピークは26〜30歳となっている。しかし、20代後半では成長もするが、徐々に能力も衰えていく。30歳以降でも何とか通用するレベルを保つが、こうなると若手に出番をゆずった方がいいだろう。留学のタイミングは獲得年齢にもよるが、25歳ぐらいまでには行かせておきたいところだ。

ただ⑩だけは特殊な成長パターンで、あるとき爆発的に伸びる可能性がある。できればそれに合わせる形がベストになるだろうが、それは各人で調べていただくしかない。

持続型

持続型の場合、ゆっくりと成長していき、ある程度長い期間の活躍が期待できる選手が多い。特に⑪などは36歳以降でも成長過程にあるとコメントされるほど。

選手の獲得は、若いうちが理想。しかし、新人以外ではなかなかそううまくもいかない。だから、持続型・晩成型の選手は貴重なのだ。

留学としては、特にこの時期にというのはない。ただ⑫⑭に関しては、あるとき爆発的に伸びる可能性がある。しかし、これは実際に育ててみて判断するしかないが…。

晩成型

晩成型の特徴は、26歳から爆発的に伸びること。ただ、それまででもまったく伸びないというわけではないので、若いうちに獲得しておいて、じっくりと育ててから留学に行かせるという手もある。また、どうせ行かせるなら3年間の長期留学を行いたい。このタイプの選手は、かなりの年齢まで一線で活躍し、40歳でも現役バリバリなんてことがある。30歳で留学から帰ってきたとしても、その後10年間の活躍が期待できるわけだ。晩成型は20代後半であっても獲得する価値はあるぞ。

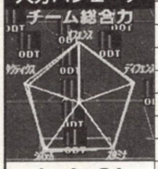
恒例企画のデータ持ちより対決！編集部最強は誰だ!?

編集部の各人が、それぞれ育てたデータを持ちより対戦させるこの企画。2回目の今回は、参加チームが8に増えたため、まず2つのグループにわかれてリーグ戦を行い、それぞれの上位2チームによる決勝トーナメント方式とした。グループの組み分けは抽選により下の通り。

ちなみに、この本大会の2日前に大分と鳩ヶ谷以外の6チームでテストマッチを行ったのだが、その結果は①コルミージョ郡山②高松ミストラル③レオーネ板橋④アンフィニ文京⑤小県アヴァンツァーレ⑥イーリス前橋となった。上位の2チームはカウンターのチームである。前回の対戦からカウンター最強説がひそかに流れていたのだが、まさにそれを実証する形となってしまった。さあ本大会ではどうなる？

グループA

大分バジェーナ

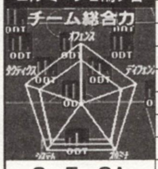


4-4-2A
攻撃重視・リベロ
21年目3月

メンバー	
GK	織田 典幸
DF	マリウス
DF	屋野 功
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
MF	オルネラス
MF	杉下 竜次
MF	牧野 高志
MF	ジカリ
FW	中山 雅史(エ)
FW	野田 清志

前回優勝のアヴァンツァーレ大分から、今回は攻撃スタイルに転じて1から育て直した。能力かつ連携力が高い選手を中心に集めたため、FWとMFに関しての連携はほぼ真っ赤状態。タレントぞろいのMF陣とエディット・ゴンに期待したい。（児玉）

コルミージョ鳩ヶ谷

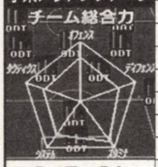


3-5-2A
ゾーンプレス・ライン
13年目3月

メンバー	
GK	本並 健治
DF	國府田 美鶴
DF	井原 正巳
DF	土井 寅之助
MF	サンパイオ
MF	中村 俊輔
MF	ドゥンガ
MF	中田 英寿
MF	屋野 功
FW	御下劣畜生丸(エ)
FW	エムボマ

コンセプトは「点とって勝て！」。攻撃型クラブをめざし、ひたすら個人の能力アップに専念したが、連携は度外視。サッカーの知識が浅いので各方面から情報収集しながら育成した。J選手の獲得に燃えすぎて留学はエディット選手のみ。（佐藤）

小県アヴァンツァーレ

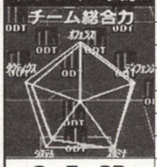


3-5-2A
攻撃重視・リベロ
16年目4月

メンバー	
GK	松永 成立
DF	長井 良治
DF	佐東 紀之
DF	フィオリオ
MF	屋野 功
MF	石田 進士
MF	伊東 輝悦
MF	ストイコビッチ
MF	ミッフィー(エ)
FW	黒崎 比差支
FW	野口 幸司

中盤を支配するべく、エディット選手を中心に3－5－2の布陣でのぞむ。さらに攻撃を重視した戦術を採用し、得点力のアップもはかる。キーパーからフォワードの縦のラインは固まったがサイドは…。世界トップレベルの選手は若干4名。（大村）

アンフィニ文京



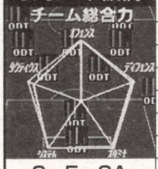
3-5-2B
ゾーンプレス・リベロ
20年目3月

メンバー	
GK	松川 成善
DF	井原 正巳
DF	秋田 豊
DF	ブッフバルト
MF	片桐 誠
MF	ドゥンガ
MF	屋野 功
MF	池内 武道
MF	前園 真聖
FW	ストイコビッチ
FW	三浦 知良

選手起用は、基本的にJリーグで活躍している人を中心にして、あとは能力の高い架空選手を数名入れてみた。ただチーム状態としては、期待のFWカズとストイコビッチの連携が最悪。これが決定力に影響を及ぼさなければいいのだが…。（木浪）

グループB

レオーネ板橋

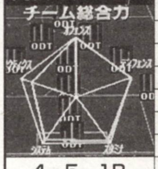


3-5-2A
ゾーンプレス・リベロ
21年目4月

メンバー	
GK	鬼平(エ)
DF	マティアス
DF	井原 正巳
DF	ブッフバルト
MF	屋野 功
MF	名良橋 晃
MF	比華 忠(エ)
MF	呂比須
MF	ラモス 瑠偉
FW	ナシメント
FW	河本 鬼茂

守備陣はドイツ人コンビと井原、エディットGKで超安心だが、気になるのは攻撃陣。ナシメントが成長過程であることと、MFとして呂比須（ファンのため…）を起用していること。もう少しチームとしての完成度を上げたかったところだ。（加藤）

高松ミストラル

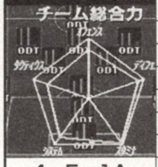


4-5-1B
カウンター・リベロ
42年目3月

メンバー	
GK	川口 能活
DF	井原 正巳
DF	マリウス
DF	バウアー
DF	フレーベル
MF	森 長可(エ)
MF	森 可成(エ)
MF	森 蘭丸(エ)
MF	屋野 功
MF	中田 英寿
FW	福田 正博

完全なカウンターチームをめざし、DFおよびボランチの守備力を追求。ドイツ代表の3人とエディット選手をそこに配置し、練習はとにかくパスカット＆シュート練習のみを行った。得点はカウンターからしか期待しないので連携は無視。（松本）

コルミージョ郡山

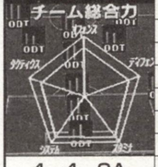


4-5-1A
カウンター・スイーパー
19年目3月

メンバー	
GK	古川 昌明
DF	井原 正巳
DF	相馬 直樹
DF	柱谷 哲二
DF	都並 敏史
MF	佐々木 伸彦
MF	ラモス 瑠偉
MF	屋野 功
MF	ごちそうさま(エ)
MF	穐田 丑太郎
FW	スキラッチ

DFの柱谷、MFのエディット選手ごちそうさまをシステムの中心に配して、徹底的に守りを重視したチームに仕上げた。システム、戦術面を中心に練習を重ねたので、泥臭いカウンターサッカーを展開できれば勝機が見えてくるのだが…。（杉村）

イーリス前橋



4-4-2A
攻守バランス・リベロ
12年目3月

メンバー	
GK	松永 成立
DF	ブッフバルト
DF	都並 敏史
DF	堀池 巧
DF	屋野 功
MF	サントス
MF	柳沢 敦
MF	波戸 善行
MF	生形 勝喜(エ)
FW	ラデ
FW	福田 健二

『サカつく』初心者なので、システム＆戦術はオーソドックスな戦法を採用。バランスはいいと思うのだが、決め手には欠けるかな？ エディット選手を攻撃の要に据え、中盤を厚くしたが、FWの得点能力の低さゆえ決定力不足に悩む。（生形）

順当に勝ち抜くのはどのチーム？

総合力グラフと経過年数から、大分と文京の順当勝ちかと思われたグループA。大分は苦戦しながらもしっかりと勝ちを拾っていくが、文京は調子が出ない。そこで波に乗ったのが鳩ヶ谷。大分戦では惜しくも2－3で敗れたものの、文京戦をエディット選手の御下劣の活躍で2－0とものにし、続く小県戦は4－0の大差で下した。

結果、大分が3勝で1位。鳩ヶ谷が2勝1敗で2位となり、この2チームの決勝トーナメント進出が決まった。文京は最後まで本来の調子が出ず、小県には2－1で勝利したものの1勝2敗で3位。小県もいい試合はしていたのだが、全敗で4位。

順位	クラブ名		勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	バジェーナ	1P	9	3	0	0	10	4	6
2	コルミージョ	2P	6	2	1	0	8	3	5
3	アンフィニ	4P	3	1	2	0	3	5	-2
4	アヴァンツァーレ	3P	0	0	3	0	2	11	-9

激戦グループ！いきなり波乱が…

グループBは、自力のある板橋とテストマッチ1位の郡山、そしていやらしいカウンターチーム高松がひしめく激戦グループ。前橋だけはカヤの外かと思われたのだが…。

板橋と高松の戦いはカウンター2発で高松が勝利を収める。波乱が起こったのは次の試合。前橋がPKで入れた虎の子の1点を守り抜き、郡山に勝利したのだ。これで波に乗った前橋は、続く高松戦を2－3で落としたものの、板橋と郡山が引き分けたため2位をキープ。さらに板橋戦も押されはしたが、何とか引き分けに持ちこみ、1勝1敗1分けながら2位で予選突破。前評判を覆す結果となった。

順位	クラブ名		勝点	勝	負	分	得点	失点	得失差
1	ミストラル	2P	9	3	0	0	7	4	3
2	イーリス	4P	4	1	1	1	3	3	0
3	レオーネ	1P	2	0	1	2	1	2	-1
4	コルミージョ	3P	1	0	2	1	1	3	-2

【高松ミストラルのパスワード】すFRLきへ けのみめにえF りGやうNR そCBみQみ Pちらつ BFE EDCRわた れQFFFD Qそり FDQB BとFそりん Fとそりろ た しそらAわCR たもEEGた んFかをしF EFFCGGJ FCGGJF CGGJFC GGJFCGG Jゆさ Gうこ やくにGGG GGGはつかO ゆさGいうL にさGGGG GGは たDOゆ さGうCめこ めなGGGG Gいつ Kす

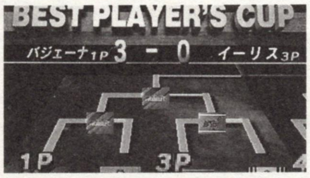
見事に栄冠を勝ち取ったのは… 決勝トーナメント

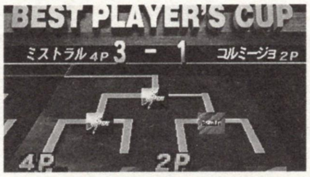
決勝トーナメントは引き分けなしのVゴール方式。

第1試合はグループA1位通過の大分とグループB2位通過の前橋の対戦。まるで天皇杯の東京ガスのように勢いづく前橋の戦いに注目が集まったが、大分が終始圧倒し3−0と快勝。前橋の健闘はここまでだった。

第2試合は高松と鳩ヶ谷の対戦。ボール支配力では鳩ヶ谷が圧倒的に上回ったものの、カウンターが3回発動し、そのすべてを決めた高松が3−1で鳩ヶ谷を下す。

決勝は大分vs高松となった。





決勝は大分vs高松

決勝は大分vs高松。攻撃型と守備型というスタイル的にはまったく正反対のチーム同士の対戦となった。

ボール支配力では、やはり大分が圧倒的に上回る。幾度となく高松ゴールをおびやかすが、分厚い守備陣を切り崩すことができない。前半終了間際、ゴール前でパスを受けた中山がキーパーをかわしてシュートを放つ。しかし、大きく左にそれてゆく。後半も果敢に攻めるが、どうしてもゴールを割ることができない。そして後半6分、ついに高松のカウンターが発動。これを確実に決めて先制。その直後、前半と同じように、ゴール前でパスを受けた中山がキーパーをかわしてシュートを放つが、今度は右にそれていく。再三の好機をものにできない大分を尻目に、後半43分、2回目のカウンターが発動。これも確実に決め、勝負あった。

必殺のダブルスライディング

⬆➡この必殺のダブルスライディングからカウンターが発動する

優勝は松本率いる高松ミストラル やはりカウンターは最強なのか!?

負け犬たちの遠吠え

●前哨戦では優勝だったのに…。本番では、カウンターが発動してもゴールをはずしまくるという結果。次こそは必ず！ （杉村）

●まさか予選すら突破できないとは…、ショックでかすぎ。次はエディット3人体制で優勝してやる！ 打倒カウンター!! （加藤）

●読者の応援の甲斐なく、散々な結果に終わってしまった。だが、これは直前にデータが消えて、有り合わせのデータで戦うことになったからに違いない。（かなりの負け犬ぶりを発揮している大村）

●カウンターが強いのは認めるが、それのみを追求し、サッカーらしさを追求しない松本のやり方は認めない。次はぶっ潰す！ （児玉）

優勝チーム高松ミストラルを検証

見事、優勝の栄冠を勝ち取った高松ミストラル。カウンターの威力をまざまざと見せつけた今回の結果だったが、高松がどのようなチームなのか、ここで詳しく検証してみよう。はたしてカウンターは本当に最強なのだろうか？ いろいろと調べてみると意外な事実が…。

メンバーと配置は？

本人もコメントしているとおり、メンバーやポジショニングを見てみると、まさにカウンターを活かすためだけの作戦をとっている。

GKには日本代表の守護神川口選手、リベロに「アジアの壁」井原選手、サイドとセンターバックにはドイツ代表の超強力トリオをそろえ、守備的MFにエディット選手3人を配置。まさに鉄壁の守備網を引いている。事実、高松は5試合で5失点しているが、その内、PKやFKからの失点が3で、カウンターからが1。ということは、守備を崩されて失点したのは、わずかに1回だけとなる。まず守りを徹底的に固めていることが、このチームの特徴なのだ。

各選手の能力は？

では、ここで各選手の能力と連携力を確認してみよう。

本人が基礎練習のパスカットとシュートを重点的に行ったとコメントしているとおり、それに関する能力はどの選手も高かった。しかし、それ以外の練習後のコーチのコメントを見てみると、比較的に高いといったぐらいで、突出はしていない。また連携力に関しても、屋野とマリウスがいいぐらいで、あとの選手はとても高いといえるレベルではなかった。個々の能力や連携力を見る限りでは、大分や板橋の方が断然勝っているのだが、それでも優勝してしまうということは、やはりカウンターが最強だからなのか。

弱点も露呈

カウンターの強さは否めないところだが、今回は弱点も露呈した。

まず、高松の得点はすべてカウンターからのもので、通常の攻撃からではシュートに持ち込むのも困難なほどだった。つまりカウンターが発動しなければ得点力は0だということ。また先程、失点5の内、PKやFKからが3と書いたが、これは支配力で劣るため、結局いつも自軍エリア内での展開になってしまい、ファールが得点に絡んでしまったケースなのだ。これだけ守備を固めたチームとしては、1試合平均の失点が1というのはやはり多いだろう。

そう考えるとつけこむ隙はあるのだが、高松が優勝したのも事実。カウンターが最強と決めつけるのはまだ早いが、今後の展開次第か!?

編集部内対決に参加しない？

編集部の人間たちが熱い戦いを繰り広げるこの企画。でも読者の中には「俺のクラブの方が全然強いぞ」という人もいるはず。そこで、この編集部内対決に参加してくれる読者の方を募集します。

応募要項は、ハガキまたは封書に、住所・氏名・電話番号・対戦パスワード（ハッキリと）・チーム紹介・メンバー表を書いて、下のあて先まで送ってください。締め切りは特にありません。ただ、いつまでこの企画を続けるかはわからないので、なるべく急いだ方がいいかもね。ちなみに優勝賞品はなしです。祝福はします。

〒105 東京都港区東新橋1−1−16
TIM サターンFAN編集部「サカつく2・編集部と対決」係

増量7P!!　おめでた気分のコーンヘッドだよ！

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

冷たい空気に椿の紅が映えるこの季節。ふわふわの猫柳も顔を見せはじめ、目から冬を満喫している今日この頃です。お正月休みを利用して、たまったゲームをやりまくっている人も多いと思うけど、たまには外に出て体で冬を満喫してはいかがですか？

Free Free Free

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームの話はもちろん、日常の話や旅行の思い出などなんでもアリ！

コーンキッズのみなさん、こんにちは。夏でもないのにおぞましい思いをしたりえです。先日、友人たちと夜の海を見に行ったときのこと。その日の海は、波が穏やかで風も暖かく、真っ暗な海の向こうに東京の夜景が広がり、幻想的な雰囲気…。「夜の海もいいなぁ」と考え始めた頃、友人の一人が「向こうの砂浜に降りてみようよ」と誘ってきました。冒険気分でそこに降りてみると、なんだか地面が柔らかい。よく見ると、そこは砂浜の上に貝殻が積もってできたような場所でした。いたるところにプラスチックボトルなどのゴミが散乱していて、へんなニオイがする。なんだかすごく怖くなって前に進めなくなり、ふと足元を見たら、貝殻の上に無数の虫がうごめいている…。しかも暗くてよく見えない。猛スピードでそこを抜け出したのは言うまでもありません。怖かった～。ではコーンヘッドのはじまりです。

「あなたにピッタリなゲームがあるのよ」と友人に紹介されたソフトが『アンジェリーク』。当時の私はゲームのゲの字も知らないまったくのパンピー（死語？）。その友人宅にて言われるままにプレイしたところ、ハマるハマる。クラヴィス様にどっぷりハマってしまい、気がついたら朝の5時。次の週にも友人宅にのりこみ泊りがけで完徹プレイ。その3日後にはサターンとアンジェのソフトが私の手元にあった…。これがゲーム界に足を突っ込んだ1年前の出来事ですが、完徹状態に2週間続けて付き合わせた友人には「一生語り草よね」と言われつづけています。でも実際、これよりももっとすごい状況でゲームにハマった人ってたくさんいると思うのですが、いかがなもんでしょうか。まだ私なんか序の口かと思うのですが…。

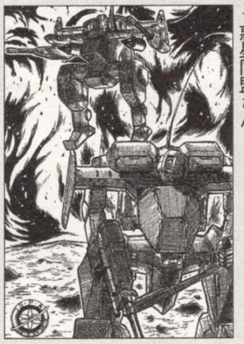
（栃木県／風城純）

女の人がゲームにハマるきっかけって、なかなかおもしろそう。私や同世代のゲーマー友達は、兄弟がゲーム好きだったというのがきっかけですね。みなさんはどうなんでしょう？　おもしろいエピソードがあったら聞かせて下さいな。

この前、PSユーザーのYが「サターンにはHなゲームが多いから、持ってるお前は変態だな」なんてわけ分からんことを言ってきました。反論しようと思いましたが、近くにいたYの親友が「お前なんか『ドラクエIII』でパーティ全員女にして喜んでるくせに…」と一撃。何も

イラストギャラリー

愛知県／颯楓也　拘束された両手が痛々しいアゼル。自由を失い、呆然とした表情が寂しいですね



京都府／サターン惑星同盟『ガングリフォンII』では兵器図鑑をつけて欲しいという惑星同盟さん

東京都／R・ジャジャ　RPGのも楽しみなぷよぷよワールド

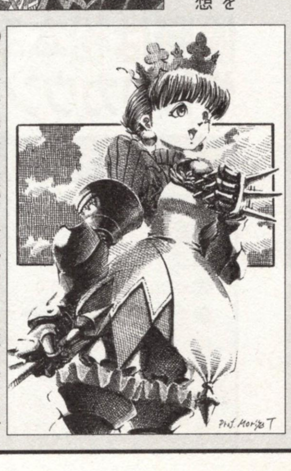
東京都／けんじねぎし&宇宙人　空間を隙間なく装飾でうめた独特のタッチ。幻想的な雰囲気がステキです

東京都／加藤コバン　悲しげな瞳が印象的なネイ

岐阜県／かり　冷たい月のように美しい『ドラキュラX』のアルカード

山口県／あたまの蟲　好きな小説を参考に作っても楽しいよね。でも影男とはシブイ！

大阪府／守谷T教授　母親のような強く美しい女王になりたいというグラドリエル姫。冒険に出る前のわくわく感が瞳にあらわれていますね



言えなくなったYに、僕は不気味な笑顔でひとこと「変態」と軽くささやいてその場を去りました。
（愛知県／ロビン2）

そういえば小学生のとき、Y君みたいなことしてるやついたなぁ。なんだかほのぼのしてていいですな。

先日、ファミコンショップで100円セールをやっていました。この日のためにお金を貯めていた僕は、開店と同時に一目散に駆け込みました。今まで発売されたサターンソフトの中から、雑誌の評価などを参考にして選び出し、結局5000円分も買ってしまいました。中にはSFCソフト200本、PSソフト20本、SSソフト20本など、買いだめする人の姿も。このセールを毎日続けると赤字経営が続くので、このバーゲンは1日限り、おまけに朝の5時〜6時頃までしか時間がないのです。ですから徹夜組もいます。年に1度のビックイベントです！
（東京都／川田光一）

えぇー、ソフトが100円!?　それはお買い得だね、いいなぁ。でもSFC200本はいくらなんでも買いすぎ。2日で1本ずつやっても1年じゃ終わらないもん（笑）。

私の友人はほとんどがゲームに詳しい人なのですが、先日、サターンについて誤解している人を初めて見ました。彼は「2Dが強くてパソコンのHゲームが多いマシン」、そして、美しいCGはPSだけのものと思い込んでいたのです！　そこで私は『エネミーゼロ』と『グランディア』のオープニングムービーを見せたんです。「へぇ〜、サターンでもできるんだぁ。映画みたい」と言ってくれました。「『グランディア』、欲しくなっちゃった」とも。ちょっと幸せな気分になりました。これをきっかけにサターンユーザーになってくれないカナ？
（神奈川県／高瀬健爾）

「百聞は一見にしかず」。体験してみると一番わかりやすいんですね。それに自分がいいと思うことを友達にもわかってもらえると嬉しいよね。

おぉ！　完全な「信号無視」。信号が赤なのにマイクロバスが突っ込んでくる。げっ！　おいおい、自動車教習所の送迎バスじゃねえかよ！　いいのかよ、自動車教習所のバスが信号無視して。でも、俺が教習所に通ってるときもすごいことがあったな。仮免で路上にいるとき渋滞に捕まり、時間がないので教習員と運転を代わった後…。信号無視、スピードオーバーの連チャンでした。ハンコはもちろん押してもらった。
（愛知県／ミス・パチプロ）

なんかモーレツですね。それはそうと、教習所の教習員って、話しやすい感じの人が多い気がします。若い人と接する機会が多いから、おやじギャグも減るのかな（笑）。

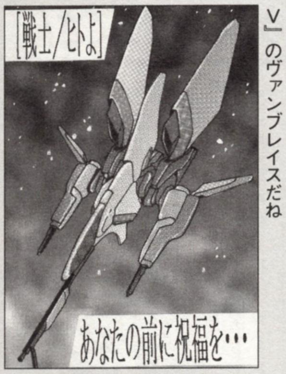
先日、うちのPSが壊れたので修理に出した。前々からサターン派を主張しているのだが、いざPSがなくなってしまうとなんだか寂しくなってしまった。無意識のうちにサターンだけでなくPSも気に入ってたんだなと実感。修理には1週間くらいかかるという話だったので、週末はサターンのソフトだけを久々にやりまくるつもりだった。土曜日、朝起きて少したつと電話が…。「PS直ったのですぐに届けます」…久々のサターン天下はわずか5時間で終わってしまった（困惑）。
（神奈川県／ソニックFAN）

私も物に愛着を感じる人なので、なくなると寂しくなる気持ちはわかる気がする。でも、サターン天下が5時間って短すぎー。

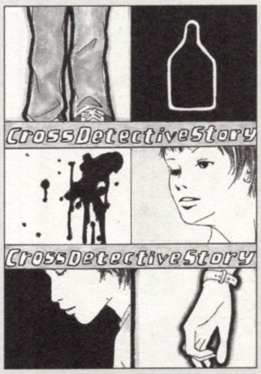
まんがでGO!

熊本県／カキクケコ企画　傷心と書いてハートブレイクと読む…

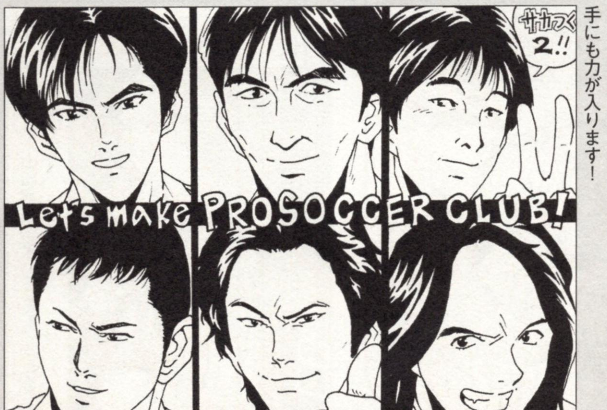
愛知県／プリビチ　わははは。メチャメチャリアルなジャスティンが怖い。ムーンウォークで逃げてるし（笑）。プリビチさんもついにハガキの裏のまんがデビューですね



埼玉県／J.wacky『サンダーフォースV』のヴァンブレイスだね



愛知県／ユウ　珍しい『クロス探偵物語』のイラスト。COOL!



群馬県／コテツ　今が旬なサッカー。ワールドカップが楽しみですよね。『サカつく2』をやる手にも力が入ります！

第14回 表紙大予想大会結果発表

No.23号にて募集した第14回表紙予想大会の結果発表です。正解は『センチメンタルグラフティ』でした。応募総数は160通、正解者は過去最高の61名でした。簡単だったかな？

僕は目次にある表紙の小さいやつを集めています。そこで、'97年の1号〜23号までを並べてみたら、23号中12号が女の子でした。特に12号の『デザイア』以降はほとんどそう。男だけの表紙は2号の『ファイターズメガミックス』だけ。これがサターンの現状なのでしょうか？
（奈良県／日がわりボヘミアン）

さて、次回の予想は2月27日発売のNo.5号です。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、予想タイトル名、表紙についての感想を書いて、「第15回表紙予想大会係」まで送ってね。締め切りは2月10日必着。抽選で3名に表紙テレカセットをプレゼント！

大阪府／笠川和幸　サタFANだけにこれという意見が多かったよ

愛知県／日下弘『街』の表紙は私も見てみたいな。実写も味があっていいものです

当選者の3名、おめでとう

山口県／吉永健吾（16歳）
東京都／植松茂（30歳）
三重県／池田宏之（23歳）

We areサポーターズ

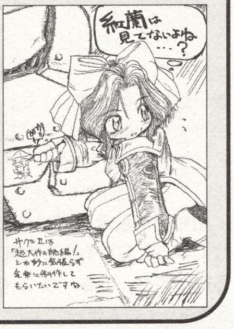
お気に入りのゲームキャラクタに声援を送るコーナー。ハガキの多いゲームには新しい小部屋を作るかも！

帝劇親衛隊

地方のハイテクセガに遊びに行ったときのことですが、もう頭にきました!! はさみに挟んでキーホルダーを落とすマシーンで、アイリスが取れそうだったのに、イカサマだったんです。溝の間がチェーンで固定されてて、2000円使っても取れなかったんですぅ。アイリスー…。（岩手県／AYA）

⇧島根県／アサダニッキ　すとんとしたワンピースにボレロがかわいい

⇦兵庫県／藍葉染之助　大人の魅力全開のあやめさん。このささやくような笑い声もセクシー♥



⇨福岡県／カクテルヒサノ　かわいらしいアイリスですね。紅蘭が見たら激怒しそうだけど

GRANDIA壮士隊

ようやく発売された『グランディア』にハマりまくっている人も多いことでしょう。そんな喜びをイラストにしてコーナーを盛り上げて下さい！

⇨埼玉県／天然ボケの母校　自由を遮る壁を、軽々と乗り越えて進むジャスティン。なんだか動きのある絵ですね

⇦奈良県／日替わり定食　スーっとわりと世話好きそう。でも、そんなお姉さんぶってる姿もかわいいね

⇧愛知県／プリビチ　ジャスティンの目が、キラキラしててカッコイイ

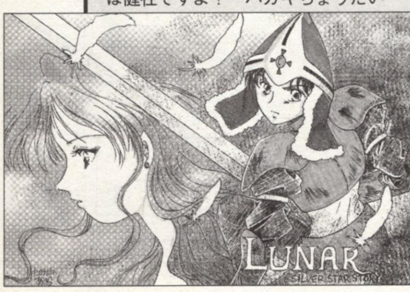
LUNAR魔法ギルド

⇦大分県／光崎夜　トーンを使わずに描いたという光崎さん。今にも魔法がでそうなルーシアの手に臨場感がありますね。これからもよろしく！

⇦石川県／荻野サブロー　『シルバースターストーリー』のアレスとルーナ。この2人を描いたイラストが多いです

⇩島根県／ゴンザレス　伏せ目がちなルーシアが美しい『エターナルブルー』のイラスト

⇩長野県／高峰秋良　サポーターズは健在ですよ！　ハガキちょうだい

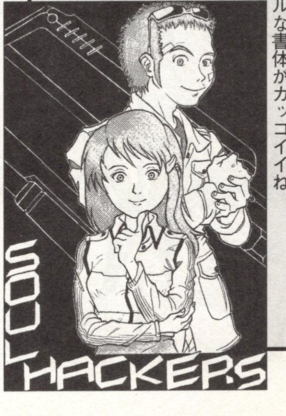


⇨大阪府／緑原夏紀　ゼノビアとフェイシアとロウイスのめずらしいイラスト。映画のフィルムみたいでカッコイイ構図だね

⇦埼玉県／サラマンダ　じゃれている2人。平和そうな雰囲気がいい感じ

今号のはじめてさん

⇦福井県／早流　クールなシックスと、ちょっとかわいいユーイチ。兄弟みたいだね



⇦茨城県／山口泰夫　黒い背景に、デジタルな書体がカッコイイね

ラングの園

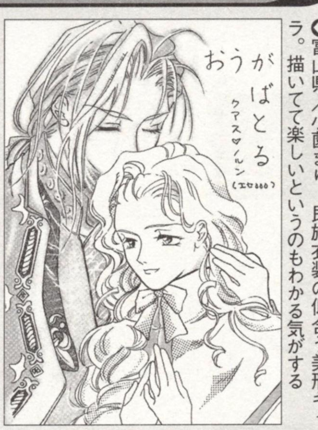
2月に発売予定の『ドラマティックエディション』が楽しみな『ラングリッサー』。『Ⅲ』もサタコレ化し、このコーナーも活性化するかな!?『ラング』に関するイラストや文字ネタは、このコーナーへ送ってね。

↑熊本県／マルス『ラング』のキャラって、こんな感じのふとした仕種がかっこいいよね

↑栃木県／かざき純　フリルの付いた服が似合うシェファニエール。かわいい妹って感じですね

デネブのかぼちゃのお店

←広島県／司馬京　続編発表が希望されている『オウガ』シリーズ。発表されればこのサポーターズも盛り上がるのになぁ



←富山県／小薗まり　民族衣装の似合う美形キャラ。描いてて楽しいというのもわかる気がする

八十八学園クラスメイツ

←和歌山県／夢霧海　唇が小さくてかわいいみのりちゃん。はにかんだような笑顔で微笑まれたら、もうメロメロ?

←愛知県／瀬尾ともみ　天道新幹線のまっすぐなひたむきさってちょっとコワイけど、心が動かされるときもあるよね

EVA補完委員会

←群馬県／ふじさき　移植希望ランキングで上位をキープしている『鋼鉄のガールフレンド』。どんなゲームなのか気になるなぁ

←兵庫県／桂時枝　真っ白な翼で今まさに飛ぼうとしている少女。純白のワンピースが清純さを出していますね

←岩手県／トカゲのおっさん　『2nd』に登場したマユミ。あんまり人気ないのでしょうか、イラストが少ないです

←埼玉県／放浪者　「エヴァンゲリオンワールド」だね。いじわるそうな2頭身アスカや恥ずかしそうなゲンドウがかわいい

←埼玉県／ゲルマイヤー2号　登場人物全員が何かしらの痛みを抱えていたエヴァ。みんなが幸せになれればいいのにね

↑滋賀県／りう　霧がかかったような、柔らかい印象の絵が特徴ですね

↓千葉県／ムササビむっくん　うわ、こわー。でもかわいくても怖いか…

↑福岡県／中野貴仁　テーマが不器用な女性らしさ。ひたむきさが伝わ

ドラゴンフォース友の会

『2』の発表で勢いの波に乗るこのコーナー。設定資料集脇役編も、ドーンと公開しまーす。さらに「DFグッズプレゼント」のハガキから、『DF』へのひとことを紹介！

私は、ゲーム初心者だったのですが、そんな私でも割と簡単に進んだSLGでした。だからと言って、初心者向けというわけでもなく、ゲーム慣れしてきてからでも、十分楽しめるゲームですね。何と言ってもキャラの魅力が『DF』から離れられない理由です。イベントがもうちょっとあっても良かったかなとは思いますが…。
（栃木県／かざき純）

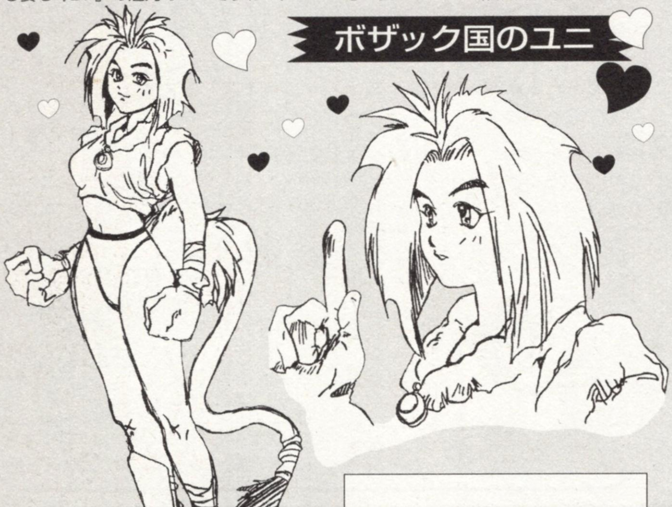
GOODSがあるなら商品化してほしい!! ファンならいくらでも買う。
（宮城県／蓬田正樹）

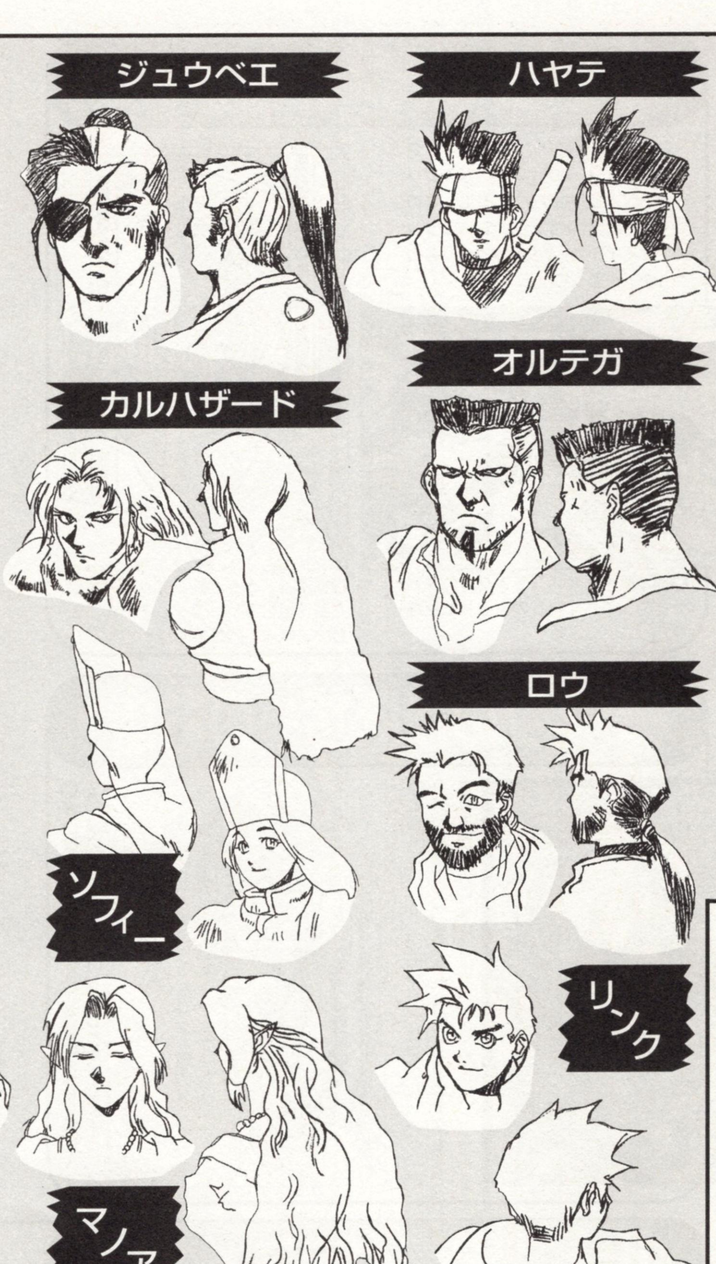
『DF』を購入したのは去年の夏なんですが、未だにクリアしてません（遅い…）。兵士一人一人の頑張っている姿も『DF』の魅力の1つですねー。たまに後ろから切りつけてくるやつとかいて笑えます。やってて飽きないです、ホントに。
（大阪府／須山香織）

『DF』は操作性が良く、8人の君主を選べるから、十分やり応えの感じられるゲームだと思います。でも、グラフィックが出てくる場面を、オプションで見ることができないというのが残念でした。そこらへんのことを考えながら続編をつくって下さい。お願いします。
（宮城県／じうよん）

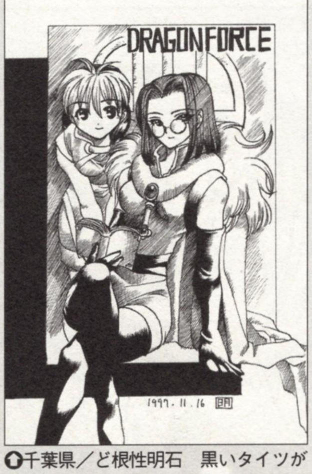
誌上初公開となる『DF』の設定資料集ですが、とても細かな所まで書き込まれていて良かった。特に、ジュノーンの鎧を脱いだ姿は意外にキャシャ。「強いけどやっぱり女性なんだなぁ」と感じました。
（埼玉県／松本祐二）

続編には、イベント増量＆グラフィック（顔）の増量をお願いします。個性の強いキャラクタがビシバシ出てくれると嬉しいな。敵キャラ選択の速度も…。
（香川県／碧井疏羅）





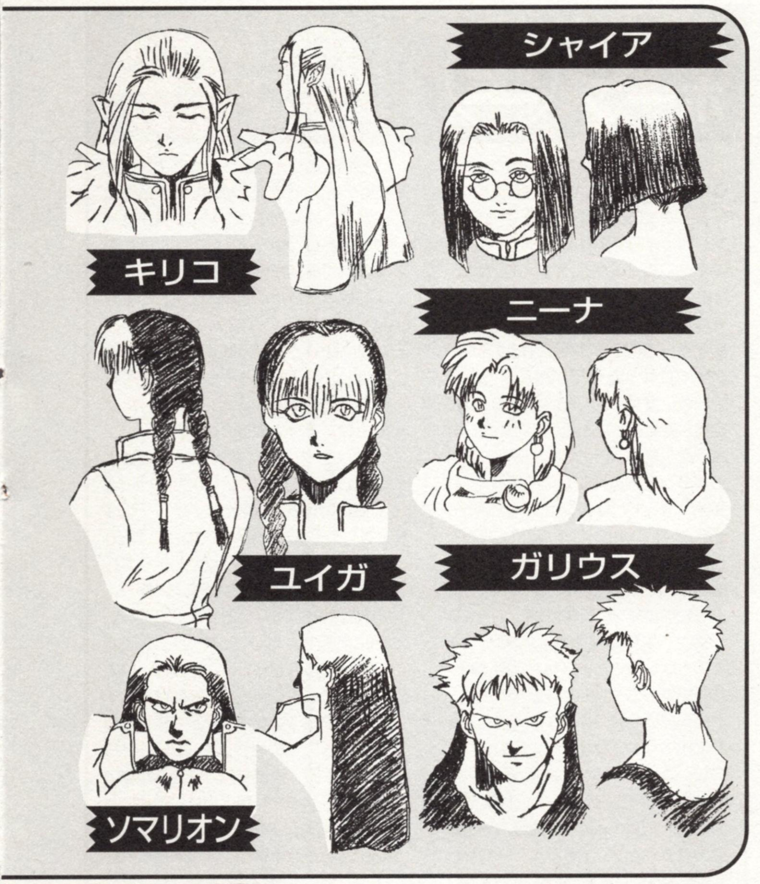
➡熊本県／カキクケコ企画　ナイスなカップル「ゴンゴス＆ユニ」。まんがもおもしろかったよ



⬆千葉県／ど根性明石　黒いタイツがなまめかしいシャイア。足がキレイ

➡岡山県／パスタまる葉　ハヤテ＆シロウ、ハイム＆セーラは早めに仲間にしたいというまる葉さん。ダンディなラ・デリですね

⬇新潟県／お誕生日U助19歳　発売日を早めるより納得のいくものを！



コーンキッズ ネットワークボード

○号の○○さんに異議あり、同感といった意見をやりとりするコーナー。

TO,感動屋（No.22）

ある日、カートリッジRAMのデータをロードしようとしたら、データ容量が0になっていた。しかたないので、今までのデータを初期化した…。

感動屋さんが味わった屈辱を私も4回程味わいました。でも、そのアクシデントは決して避けられないものではありません。そこで、私流の対処法をお教えします。まず、「RAMカートリッジがセットされていない」や「しっかりセットしてもデータが無く、初期化しなければならない」なんてことが起きても決して初期化はしないで下さい。これはあくまでRAMが正しくセットされていない状況であって、データが消えているわけではありません。電源をOFFにして、もう一度RAMをセットし直して下さい。RAMはしっかりセットせずに2～3mm程度浮かす感じでセットするといいですよ。たまに、訳のわからないデータが残りますが、そのデータは消さずに記念として残しておきましょう。

（熊本県／カキクケコ企画）

「カートリッジのデータが使えなくなってしまった」という感動屋さんの無残な出来事に大笑いしてしまいました（スイマセン）。友達と20分間笑い続け、目から涙が出るほど。笑いつづけて死にそうになりながらも、とりあえず『ソウルハッカーズ』をやろうとサターンの電源を入れると「データがいっぱいです」というメッセージが…。涙ぐんで笑っていたのでよくわからなかった。「え？」と思ってリセットしてみてもやはり同じメッセージが…。人の不幸を22分間笑い続けていたから天罰が下ったのでしょうか…？

（大阪府／MINAMI（株））

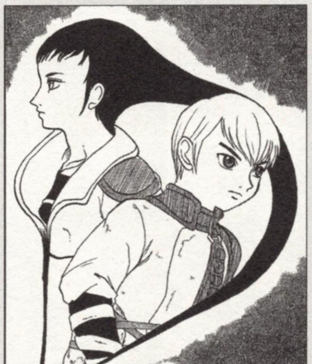
私も同じ被害にあっています。あの絶望感、悲劇は二度と繰り返したくありませんよね。が、友人たちにもこの被害は多く、『スパロボF』でデータが破壊されたと涙ながらに語ってくれました。この情報を入手していたので、私は『スパロボF』用に新しいRAMカートリッジを購入。大事な『サクラ大戦』『千年帝国』のデータはしっかり守られています。しかし、『スパロボF』も20時間以上プレイしていますが、いまだにデータが壊れたことはありません。友人にはラッキー君と言われてます。（神奈川県／ラッキー）

セガAMフリーク

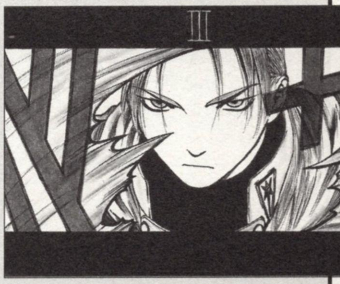
最近新作タイトル発表が多く、楽しみなセガ作品。アーケードの『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』のイラストも募集中！

➡神奈川県／近藤純　札付きのワル3人組み。この3人をまとめるのは、確かに大変そう！

⬇千葉県／かっしー　トーンナシで描いてくれた『アゼル』のイラスト

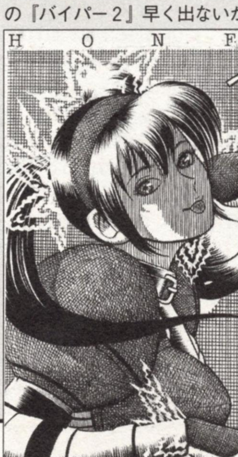


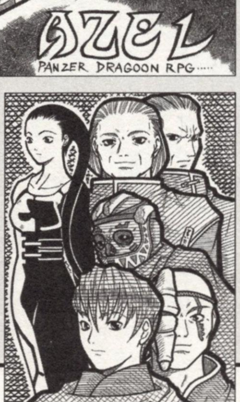
⬇滋賀県／Dr.ミディアム　戦いの中で見せる厳しい眼差しがステキ



⬆鳥取県／LEE　長野五輪開催とほぼ同時に発売されるこのゲーム

⬇兵庫県／垂水ケースケ　アーケードの『バイパー2』早く出ないかな





➡宮城県／ちくばふみ　ツァスタバさんがヤバそうで好き!? どんな風にヤバそうなの？

⬇福岡県／神崎幸　キャラデザのお姉さんの美しさにびっくりしたの!?

続編希望の声

東京都／うさまにあ　かわいいジュン君とラブラブできるゲーム!?　ドキドキ

僕の続編希望はやっぱり『F-1 Live Information』です。あのスピード感とサウンド、シビアなブレーキングやライン取りがすげぇ良かった。シフトダウンの瞬間なんて最高です。でも、コースがオリジナル含めて6コースしかないってのが辛かったですね。『2』では、CD2枚組でも3枚組でもいい。交換がめんどくさくなってもいいから、全16コース（だったっけ？）戦ってポイントを競う『F-1』がやりたいです。あとできればもっとコンピを強くして、頭良くして、更に3回クラッシュしたらゲームオーバーになる「リアルモード」なんか付けてくれたら文句なし。最高の「F-1」ゲームになりますよ。

（兵庫県／伊丹ブライアンツ）

『サイバードール』の続編がやりたい！　今のグラフィックレベルなら、もっとカッコいいムービーやキャラクタになって、サイバーRPGファンの心をガッチリ捕らえることまちがいナシ！　（神奈川県／高瀬健爾）

奈良県／日がわりペンネーム　グラムスの代表作『クオヴァディス』。続き物のストーリーだったからね

群馬県／風の中のマリー　根強いファンが多い『オウガ』シリーズ。サポーターズでも応援しています！

第9回　イラストの殿堂

コーンヘッドに掲載されたイラストから、読者の投票で殿堂入りを決めるこのコーナー。今回はNo.17号の五ツビーさんに決定しました。五ツビーさんは、前回殿堂入りを果たしたDr.ミディアムさんと同一人物。ということで2回連続1位、おめでとう！

17号の五ツビーさんのイラストに1票入れます。戦いの緊張感や残酷さが細かく表現されていて、『オウガ』の世界観に惚れている私にとっては、このイラストが一番だと思いました。五ツビーさんの、線が細くてシャープな感じの絵が大好きです。これからもコーンヘッドでの活躍を期待してます！

（千葉県／A.P.C）

五ツビーさんの『オウガ』。一目見て迫力があってすごくかっこいいと思いました。世界観がよくでてますね。五ツビーさんの絵はすごく好きなので、これからもいいイラスト描いて下さい。

（新潟県／スカイウォーカー）

りうさんのレイに1票！　あの瞳ーッ。もうクラクラ（笑）。あの表情が綾波のすべてを語っていますよね。

（長野県／高峰秋良）

さて、第11回イラストの殿堂募集のお知らせです。対象となるのはNo.20、21のサタFAN。締め切りは1月29日必着で、No.4号にて発表です。1位に投票してくれた人の中から抽選で3名に表紙テレカをプレゼントします。なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

順位	ペンネーム	号数	ゲーム名
1位	五ツビー	No.17	オウガ
2位	りう	No.18	EVA
3位	ムササビむっくん	No.18	同級生
4位	LEE	No.18	サクラ
5位	墓掘り人	No.18	ソニック

滋賀県／五ツビー　2度目の殿堂入り、おめでとうございます！

キッズホープ　生

ゲームに関する意見や要望を集めたコーナー。熱い意見をお待ちしております。

サターンの年齢制限は失敗だったように思えてならない。18歳以上のゲームってエロゲーばっかで、少し工夫すれば全年齢で出せるものばかり。中途半端にエロいゲームが増えて、女性、中高生ユーザーはPSに流れ、結局サターンに残るのはコアユーザーだけ。結果として特定のユーザーだけをターゲットに絞った作品が増え「サターン＝美少女ゲーム」というイメージが定着してしまったと思う。だいたいなぜ家庭用ゲーム機に年齢制限が必要なのか？　それ自体を疑問に思う。『バイオハザード』はステッカーを貼って全年齢、『下級生』は下着で18歳以上という規制にも、すごい疑問がある。首切りはOK、乳首はオールNGってどう思います？　（静岡県／R.Y.O）

サターンFANの記事には偏りがあるのではないでしょうか。定期連載や特報記事のコーナーを見るとアーケードや他機種からの移植作は大きく、それに比べサターンオリジナルのソフトの扱いは小さい気がします。「エルフ」や『ときメモ』のコーナーはあっても、『グランディア』の連載コーナーはありませんし。「ギャルゲーや移植作の記事をなくせ」とは言いませんが、他機種からの移植ではなく、移植されることもない「サターンのオリジナルソフト」をもっと取り上げるべきだと思うのですが。

（和歌山県／ルシア・ライカFAN）

最近ゲーム業界がおもしろくない。一部のハードメーカーやソフトメーカーの思惑と野心、それに同調するかのような一部のゲーム雑誌、定価販売や中古ソフトの規制（買ってしまえば個人の物であり、売ろうと捨てようととやかく言われる覚えはない）。結局のところ、埃をかぶったゲーム機がユーザーのお金と引き換えにあるだけ。報道規制で真実が伝えられないこともしばしば。まったく閉鎖的だよこの業界は。夢を売るのが商売じゃないのかい？　それでもセガは見捨てない。それはここ数年内におそらくやってくれるであろうWindowsをOSとしたゲーム機、そう、規格の統一とパソコンとのリンク。次は本当に勝負だぜ！　セガさん。　（愛知県／ナイトフライ）

最近のRPGに満足ですか？　私は「おもしろかったRPGをあげてみろ」と言われたら、指がなくても足りてしまいます。誌面やCMなどを見る限り、みんな同じじゃないですか。必要ないのに無理やりポリゴンを使って360度ぐるぐる目を回し、主人公はいい人ばかりで、すぐ困った人を助ける、すぐ世界を救う。女はナマ足で怪物どもを悩殺し、どの世界にも「ムラマサ」は存在する。声優もね！　きりがないや。ハードの性能が上がり、画的にも圧倒的な演出が可能になった。それはいい。しかし中身が…、ストーリーが…。バカにブランド品を持たせたところで、そのバカさがよけい増すだけだ。画面がしょぼいと売れないのかなぁ。それが原因だろうが、とにかく大手は別として、マイナーなソフトハウスについては、時代に迎合したところでどうせ売れないんだから、思い切ってなんらかの個性を前面に押し出してもらいたい。売ることよりもいかにおもしろいゲームを作るか考えたほうが早いと思う。　（千葉県／検便八郎）

投稿時のおやくそく

投稿はハガキサイズが原則です。ハガキサイズに切った紙なら問題ないけど、コピー用紙のような薄い紙はダメだよ。また、古いサタFANのハガキを使っても大丈夫。イラストは黒一色に限定します。鉛筆描きやカラーは、印刷のときキレイに出ないので禁止。さらに、裏面にコメントを書いてくれると嬉しいです。まとめて投稿する場合はそれぞれのハガキに住所と名前、ペンネームを忘れずに記入してね。

■コーンキッズネットワークボード

読者と読者をつなぐお便り伝言板。誰かの意見にひとこと言いたいときは、このコーナーまでどうぞ。

すべてのコーナーの宛て先は右記へ。

〒105　東京都港区東新橋
1-1-16
TIM　サターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

大阪府／よっちゃん2号　最近、ときめき愛好会へのハガキが少ない。ハガキ待ってますよ

アンケートハガキから No.24 こんにちは！

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキには、読者の本音がいっぱい。そんな読者のひとことを集めたページだよ。おもしろい、つまらない記事集計も公開！

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け！

12月23日、アキバSEGAに行ったところ、『月華の剣』で斬鉄を使って94連勝してる人がいた。
（東京都／S.H　17歳）

発売初期に機種を買った人に対してだけの特典もあるべきだと思う。だいたい、高いお金で買った人に身返りがないのはおかしい!!
（千葉県／N.J　18歳）

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』…うーん。今回見る限りでは、業務用よりもグラフィックの質が落ちているのが気になる。さすがに、ハードの限界があるのは仕方がないことだが、あのリアルさをもうちょっと忠実に再現してほしかった。まぁ、内容が良ければいいんだけど。まだ初期段階らしいので、特にグラフィックが良くなることを希望。
（愛知県／M.N　17歳）

ただ流れを追うようなものではなく、詳しい攻略にしてほしい。ソフトインプレッションのレビューアーが5人から3人になったのは客観性に欠ける。できればもっと増やし、より一層充実させてほしい。
（福島県／M.K　29歳）

PS版の『鉄拳3』の画面写真には驚いた。ナムコの本気が見えてくる。対するセガの『バーチャ3』はどう出てくるか楽しみだ。（確か今年中になんらかの情報を出すって言ったよね…）（山口県／T.S　18歳）

早いもので、'97年ももう終わり。今年のサターンは苦戦と言われながらも結構楽しめたように思う。特に『蒼穹紅蓮隊』や『ゲーム天国』、『サンダーフォースV』等、シューティングの元気が良かったのは嬉しい限り。その他ではやはり『スパロボF』。で大トリは『グランディア』で締めると。今年秋口から年末にかけての勢いが'98年も続くことを期待したい。（大阪府／M.K　26歳）

1000円ごとにスタンプを押してくれる店で、きっちりあまりを消そうとして買った『クォヴァディス2』。意外におもしろかったので嬉しかった。（広島県／T.I　21歳）

アンケートのNo.14で「ハードの情報」を毎回チェックしているが、最近ほとんど取り上げられていない。RGB出力などの話題を希望。
（栃木県／A.M　34歳）

よしゃっ！大学合格！レッツ散財!!

⬆兵庫県／K.O（18歳）

リアルバウト餓狼伝説スペシャル
チン・シンザンのイラスト
どー見ても松村だ!

⬆香川県／H.S（21歳）

グランディア買ったが
受験がすむまで封印。

⬆広島県／Y.T（18歳）

ヤッタ！この前、ソフトが当ってよろこんでたら、また当ってしまった！
こんなことってあるの？
ウゲェッ！この前修理したばかりのサターンが、またコワレてしまった！
こんなことってあるの？
3どめもあるのだろうか？……

⬆東京都／H.T（24歳）

このアンケートハがきや投稿されたハがきは、
使い終わったらどうなるのだろう。
ただ捨てられるのは悲しすぎる。せめてリサイクルへ。

⬆岩手県／K.T（17歳）

何故かブルーブレーカーを無視し続ける
サタファンが「イヤ」だ。

⬆奈良県／T.H（21歳）

最近やったゲームは何？　私のプレイ体験談

●『グランディア』の戦闘はマジで奥が深い!!　やればやるほど考えさせられる。（福岡県／K.K　21歳）

●『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』のネットイベントがすごく熱いです。タイムが1秒くらい縮まると、順位が20位くらい上がるのが快感です。ちなみに今のタイムは2'48"（トヨタ・AT）。（埼玉県／T.K　21歳）

●『ソニックR』はレースゲームのジャンルには入らないと思う。あまりにもインチキなショートカットができるし、レースゲーム独特の抜きつ抜かれの緊張感がない。しかし、新しいジャンルの開発としてはイイかもしれないと思う。（大阪府／S.I　27歳）

●『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』。約1年前に98版で2回程やったのだが、今回サターン版でやってみて改めて奥の深さを痛感した。ただ、音の方がイマイチだったのが残念。特に異世界編では、よく音が割れていたし、YU-NOのセリフのアクセントがたまにおかしいような気がした。これがなければ、『EVE burst error』を抜いて1位になったのだが（個人ランク）。（大阪府／H.S　26歳）

●最近、また『ドラゴンフォース』にとりつかれている。あれは何度やってもおもしろい。（新潟県／S.W　15歳）

●『グランディア』は最高に楽しいです。最近はヒロインを殺してストーリーを盛り上げたりするゲームが世を騒がせたりもしましたが、ゲームはやっぱりプレイヤーに夢や勇気を与えるものでなければ。（宮城県／N.T　17歳）

●『ゼロヨンチャンプ』はイライラします。こんなレベルで売られても困ります。やる気ないでしょ。技術がないならアイディアだけ売ればどうですか。（東京都／M.Y　34歳）

●●RANKING●●No.24号のおもしろい・つまらない記事BEST10

おもしろい記事で第1位は、発売したばかりの『YU-NO』。並列世界が存在するマルチサイトアドベンチャーだけに、今回の特集「総力攻略」が役に立ったようである。また、つまらない記事第4位に登場した『Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2』。どうしても表や文字ばかりになってしまう、SLGの攻略記事。ソフトを持っていない人にとってはつまらなかったのかも…？

おもしろかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	112	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
2	85	GRANDIA（グランディア）
3	47	デビルサマナー　ソウルハッカーズ
4	29	コーンヘッドクラブ
5	27	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2
6	26	シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神
7	23	EVE The Lost One
8	13	THE HOUSE OF THE DEAD
9	11	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～
9	11	探偵 神宮寺三郎 ～夢の終わりに～／クロス探偵物語 座談会

つまらなかった記事（1～3位総合集計）　BEST10

順位	ポイント	記事名
1	88	アイドルDEどうだ（最終回）
2	47	街
2	47	忍ペンまん丸
4	22	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2
5	15	水滸伝　天導一〇八星
5	15	ときめきBeat Fast!
7	13	DJ wars／テクノモーター 座談会
8	12	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
9	11	プロ野球チームもつくろう!
10	10	大江戸ルネッサンス
10	10	ドリームジェネレーション ～恋か？ 仕事か!?…～
10	10	ジュンクラシックC.C. & ロペ倶楽部

※ランキングデータは、本誌No.24号の読者アンケートハガキから無作為に500通選び、作成したものです。

サタFAN恒例

2号連続 第1回

ヴァリアブルCDジャケット

全10タイトル

サターンFANが贈る毎年恒例の付録といえば、オリジナルCDジャケット。これを今号と次号の2回に分けてみんなの元へお届け！ CDジャケットの中には、ゲームの攻略に役立つ重要なデータやフローチャート、知っていれば得するウルテクなど、プレイする際に役立つ情報の数々が、ギューッと圧縮された形で掲載されているのだ。

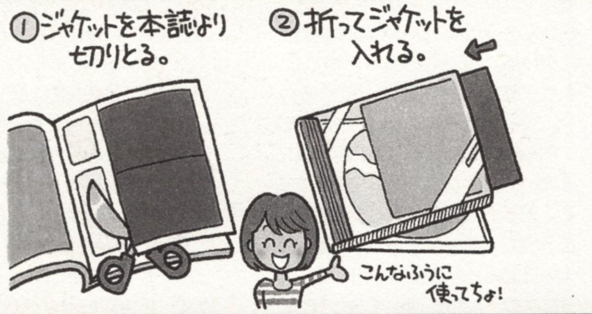
見て楽しめる、使って役に立つ情報が満載

'97年本誌5号以降の表紙タイトルをCDジャケット化!!

今号と次号のCDジャケットは、'97年2月28日発売の本誌第5号から、同年12月12日発売の本誌24号までに掲載された表紙イラストを用いている。イラストのほとんどは、サターンFAN表紙のために描きおろされたものばかり。今号はこの中から10号分の表紙イラストを選んでCDジャケットにしてみた。攻略に使うも良し、CDケースに入れてビジュアルを楽しむも良し、君の好みに合わせたCDジャケットの使い方をして欲しい。なお、今号で掲載できなかった残りの表紙イラストは、次号でCDジャケットにする予定。楽しみに待っててね。

⬆切り取ってCDケースに入れよう

CONTENTS



'97年3月14日発売／第6号 AWW千年帝国の興亡

'97年5月30日発売／第11号 七ツ風の島物語

'97年7月25日発売／第15号 ラストブロンクス

'97年3月25日発売／第9号 下級生

'97年6月13日発売／第12号 DESIRE

'97年10月31日発売／第20号 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

'97年3月14日発売／第7号 クオヴァディス2

'97年6月27日発売／第13号 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

'97年2月28日発売／第5号 新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression

'97年3月28日発売／第8号 SONIC JAM

©SEGA・ギブロ／クラウド／バディ ズー／ツーファイブ／エニックス・GLAMS・C'sware・elf・SNK／フジテレビ／ASATSU イラスト：しろー大野・GAINAX／Project EVA／テレビ東京／NAS／SEGA

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

アドバンスド ワールド ウォー 千年帝国の興亡

発売日	発売中（'97年3月22日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	200・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

全エンディングを見るために欠かせないシナリオ分岐フローチャートを掲載。分岐に必要なGPポイントも合わせて分かる完全チャートだ。

©SEGA

Point Guidance

システムを一新したシリーズ最新作

ドイツ軍の将軍となり、第二次世界大戦を戦い抜くターン制シミュレーション。過去メガドライブで1作、サターンで2作出ている同シリーズの最新作にあたる本作では、それら旧シリーズと一線を画すシステムを採用。陸空2層構造になったマップ、将軍に隣接しているだけでユニットの補給・回復がなされる将軍システムなど、新たな試みが満載されている。

⇧マップの表示形式もトップビューからクォータービューに変更された

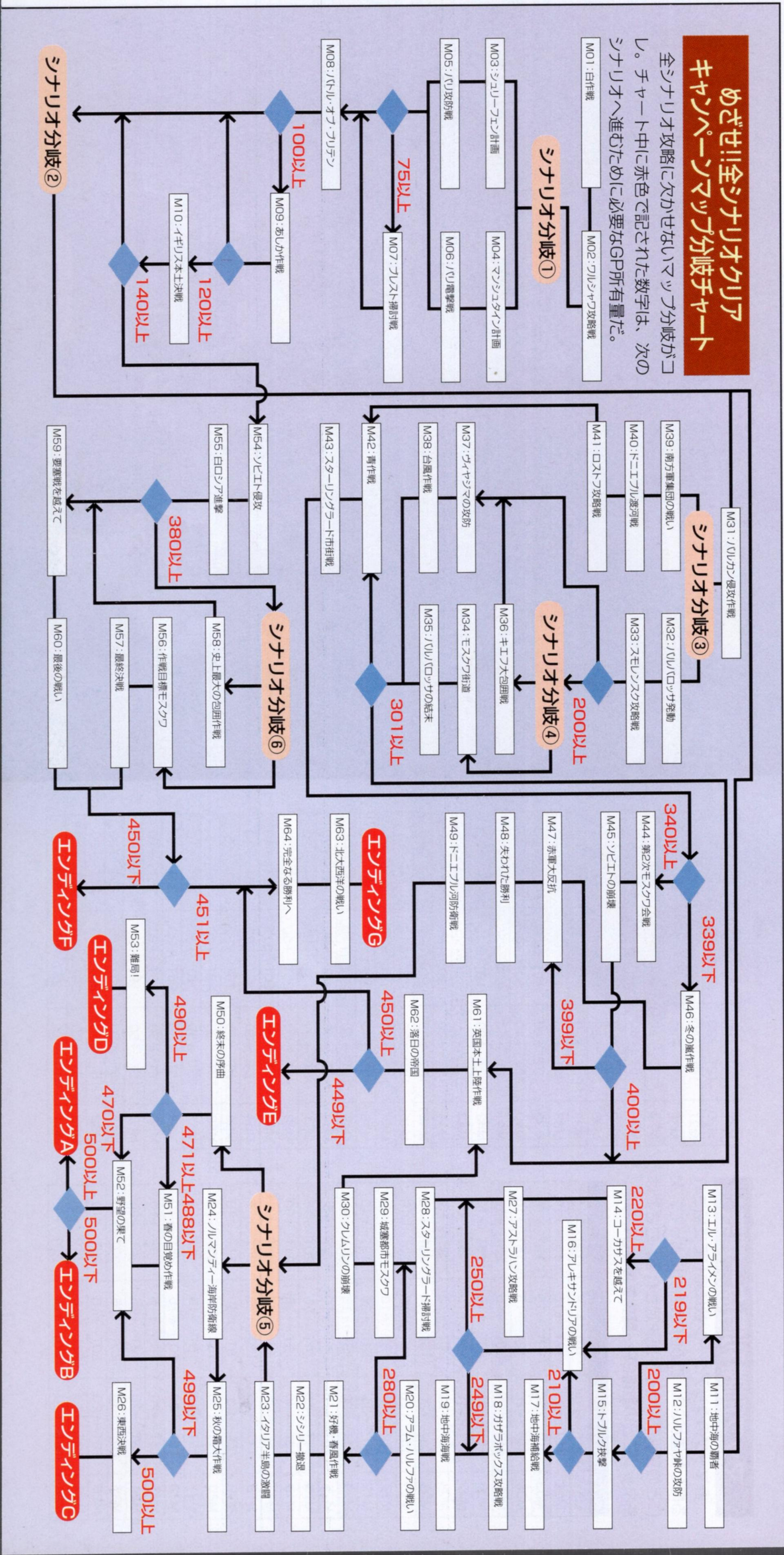
マップ別勝利得点一覧表

各マップのクリアターン数に応じて支給される隠し数値がGP。このGPの合計によって、次にどのマップに進むかが決定される。ここでは各マップごとの取得GP一覧表を掲載してみた。

マップ	ターン数…取得GP（勝利レベル1／2／3）		
M01	8T…+20	10T…+15	12T…+10
M02	10T…+20	12T…+15	15T…+10
M03	10T…+20	12T…+15	15T…+10
M04	10T…+20	12T…+15	15T…+10
M05	15T…+20	20T…+15	25T…+10
M06	15T…+20	20T…+15	25T…+10
M07	15T…+15	18T…+10	20T…+5
M08	15T…+20	20T…+10	25T…+5
M09	13T…+20	15T…+15	20T…+10
M10	15T…+20	18T…+15	20T…+10
M11	10T…+15	13T…+10	16T…+5
M12	9T…+35	13T…+25	18T…+15
M13	11T…+20	16T…+10	20T…+5
M14	18T…+15	24T…+10	30T…+5
M15	11T…+35	14T…+25	20T…+15
M16	13T…+40	16T…+35	21T…+30
M17	7T…+15	9T…+10	11T…+5
M18	11T…+30	16T…+20	20T…+15
M19	7T…+30	9T…+20	11T…+10
M20	11T…+40	16T…+20	20T…+10
M21	12T…+20	15T…+15	18T…+10
M22	15T…+20	20T…+15	25T…+10
M23	15T…+20	18T…+15	20T…+10
M24	15T…+30	18T…+25	20T…+20
M25	20T…+30	25T…+25	30T…+20
M26	18T…+20	20T…+15	25T…+10
M27	18T…+20	27T…+10	30T…+0
M28	15T…+20	20T…+0	30T…+0
M29	12T…+20	15T…+5	20T…+5
M30	12T…+20	18T…+5	30T…+5
M31	15T…+20	20T…+10	25T…+5
M32	15T…+20	20T…+10	25T…+10
M33	15T…+20	20T…+10	25T…+5
M34	15T…+60	18T…+30	20T…+0
M35	15T…+60	20T…+30	25T…+0
M36	20T…+20	25T…+10	30T…+0
M37	20T…+60	25T…+30	30T…+0
M38	20T…+60	23T…+30	25T…+0
M39	10T…+40	12T…+30	15T…+20
M40	25T…+40	30T…+30	35T…+15
M41	18T…+50	20T…+30	25T…+10
M42	12T…+20	18T…+15	25T…+10
M43	–	–	–
M44	15T…+20	20T…+5	25T…+5
M45	12T…+30	20T…+5	30T…+5
M46	18T…+20	25T…+10	30T…+5
M47	10T…+20	15T…+10	20T…+5
M48	15T…+40	20T…+20	25T…+10
M49	15T…+20	20T…+10	25T…+5
M50	15T…+40	25T…+30	30T…+20
M51	10T…+30	13T…+25	15T…+20
M52	20T…+50	25T…+50	30T…+50
M53	15T…+20	20T…+15	22T…+10
M54	15T…+30	20T…+25	25T…+10
M55	15T…+30	18T…+20	20T…+5
M56	15T…+30	20T…+10	25T…+5
M57	15T…+55	18T…+30	20T…+10
M58	18T…+30	25T…+20	30T…+10
M59	15T…+30	18T…+20	25T…+10
M60	15T…+50	18T…+20	30T…+10
M61	15T…+30	20T…+25	25T…+20
M62	15T…+30	20T…+25	25T…+20
M63	15T…+20	20T…+15	25T…+10
M64	15T…+0	25T…+0	30T…+0

めざせ!!全シナリオクリア キャンペーンマップ分岐チャート

全シナリオ攻略に欠かせないマップ分岐がコレ。チャート中に赤色で記された数字は、次のシナリオへ進むために必要なGP所有量だ。



ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 TM

アドバンスド　ワールド　ウォー　千年帝国の興亡

戦績をあげて褒美をもらおう

マップクリア時の功績に応じて貰える兵器と勲章の一覧表を掲載してみた。兵器はマップクリア時の勝利レベルによって、貰えるものが異なってくる。P101に掲載した「マップ別勝利得点一覧表」で勝利レベルを確かめながらプレイしよう。一方、勲章の方は将軍の能力や戦績に応じて授与される。勲章の中には、敢えて悪い成績をとらなければ取得できないものもあるぞ。

マップ別獲得兵器一覧表

マップ	LV	獲得兵器	マップ	LV	獲得兵器
02	1	Avia534	25	1	E-100
07	1	D.520		2	マウス
	2	D.520		3	B-17
11	1	セモベンテL6	28	1	P·ティーガー
	2	ハンバーⅡ	33	1	T-34A
	3	AB41	35	1	カール
12	1	セモベンテL6	36	1	T-34A
	2	AB41	38	1	カール
	3	AB41	40	1	T-34A
14	1	カール	43	1	P·ティーガー
16	1	M14／41	46	1	P·ティーガー
	2	カール	47	1	エレファント
21	1	MC200	48	1	ケーリアン
	2	セモベンテM42	49	1	He162
	3	M15／42	50	1	Ho229
22	1	MC202		2	E-100
23	1	セモベンテM43		3	マウス
	2	P26／40	51	1	マウス
	3	He162		2	サンダーボルト
24	1	ケーリアン			

勲章・プレゼント取得条件一覧表

勲章・プレゼント	取得条件
士官学校優良勲章	士官学校で優秀な成績を修める。
士官学校不良勲章	士官学校で成績が悪い。
鉄十字勲章1級	陸軍レベル10、空軍レベル5以上。
鉄十字勲章2級	陸軍レベル18、空軍レベル10以上。
ドイツ十字章陸軍	陸軍レベル25、空軍レベル18以上。
騎士十字勲章陸軍	陸軍レベル35、空軍レベル26以上。
柏葉剣付き勲章陸軍	陸軍レベル50、空軍レベル35以上。
戦傷勲章	死んだ状態で面をクリア。
撃破数勲章(陸軍)	100、200、300と撃破するごとに。
撃破数勲章(空軍)	50、100、150と撃破するごとに。
西部戦線勲章(東部かどちらか1つ)	マップ23クリア後。
東部戦線勲章(西部かどちらか1つ)	マップ49クリア後。
陸戦勲章(陸軍)	陸軍将軍がレベル60に達したとき。
空戦勲章(空軍)	空軍将軍がレベル60に達したとき。
レコード1 マイスタージンガー	撃破章1を持ち、GPを200獲得している場合。
レコード2 ワルキューレ	撃破章2を持ち、GPを420獲得している場合。
ヒトラーの肖像	レコード1を持ち、マップ51、25の後。

VALUABLE CD JACKET

七ッ風の島物語

発売日	発売中（'97年11月27日）
発売元	エニックス
開発元	ギブロ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚（初回限定版は2枚）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	47・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

行動が、そのまま絵本として綴られていく本作。今回は、謎が解けなくて絵本作りが止まっている人のために、完全チャートを掲載。

©ギブロ／クラウド／バディ ズー／ツーファイブ／エニックス

Point Guidance

世界を救う七ツの風

エニックスのサターン参入第1弾。映画監督の雨宮慶太が紡ぐ、不思議な異世界を舞台にしたアドベンチャー。異なる効き目を持つ7つの風を用いて、全13章すべての謎を解き明かしていく。最終的に一冊の絵本、「七ツ風の島物語」を完成させることが目的だ。

とにかく住人たちと出会ったら会話をしてみよう

「風獣紀」の解説中には、ヒントがいっぱい

④東の海岸にいるドンキルのシッポと話し、シッポのニオイを付けてもらう
⑤東の海岸で道をふさいでいるドンキルの背中が、道を開けてくれる
⑥フタクビガラシャのアールンエールンとすれ違い風岩に到着
⑦風岩に乗り「キイロのムチ」を使うと、「参の風」をおぼえる
⑧怪しい水球たちに「キイロのムチ」を使い、「赤いボウシ」を手に入れる
⑨アールンエールンに「赤いボウシ」を返す
⑩東の海岸でアールンエールンに乗って孤島に移動
⑪風岩に乗り「アカいムチ」を使うと、「六の風」をおぼえる
⑫歯車を回していたドンキルと話すと、前足と後ろ足の居場所を教えてくれる
⑬「アカいムチ」を使い、地下にいる前足、後ろ足と話しニオイを付けてもらう
⑭岩人の住処近くの地面を掘って、虫歯に苦しむドンキルの頭に会う
⑮「キイロのムチ」を使い、ドンキルの頭をしびれさせる
⑯ロクゾウの叫びで虫歯を壊す
⑰ドンキルが眠りにつき、風車が回り出す

第10章　前身年の夢

①外に出て、ヒューと話す
②森の大広場にある大ホールへ行くと、前身年を語る集会をやっている
③集会の終了後外に出ると、クサネズミが話しかけてくる
④クサネズミの住処に行き、話し掛けると名前を忘れているので教えてあげる
⑤お礼に「黒いツメ」がもらえるので、羽の泉へ向かう
⑥夢を見られる球が壊れたため、カンゾウが泣いている
⑦ソウルに球のことを聞きに行く
⑧グリンに会いに行くと、おびえた自分のココロの居場所を教えてくれる
⑨風車の上の部屋に入り角笛を吹くと、ココロへの入り口が開くので入る
⑩ココロの木に大ゼンマイが取り付いている
⑪「キイロのムチ」を使い大ゼンマイをしびれさせたあと、「ミドリのムチ」を使い振り落とす
⑫グリンのココロの木から、「ミドリのしずく」をもらい羽の泉へ
⑬道中に出会う風ライオンが祝福してくれる
⑭羽の泉で「ミドリのしずく」を使うと、夢を見る球が復活する
⑮「黒い～」のアイテムを使い、球に入り前身年の夢を見る
⑯森の大広場の大ホールで、聴衆に前身年の話をする

第11章　小さくてキレイなモノ

①外へ出て、4つの色のイールたちのところへ向かう
②4つの色のイールたちが頭にかぶさってくる
③耳のトビラに付いている「ワッカ石」の前で角笛を吹き、4つの色のイールたちを起こす
④岩人の長老のところで角笛を吹き、4つの色のイールたちを起こす
⑤森の大広場で「アカいムチ」を使って穴を掘り、地下に住むヤドカリモグラのチャビの前で4つの色のイールたちを起こす
⑥タム婆に会いに行くと、コレクションの虫がドロボウに盗まれている
⑦ドロボウを探す道中、ヒュー、スイム、シュンサンの偽者と出会う。話し掛けると正体をあらわして逃げる
⑧御神木が2本立っている島の中央までドロボウを追いかけると、ネコヅカが現れる
⑨「オレンジのムチ」を使う。ネコヅカがアクビをするので口の中に入る
⑩ヒゲの3兄弟がいる。長兄のリョウヒゲから、弟たちが仕出かしたドロボウのお詫びとしてふたつの虫がもらえる
⑪タム婆にふたつの虫を渡す
⑫森の大広場にある魚の口に入り、ゴロチンに話を聞く
⑬ネコヅカに行くと、リョウヒゲがホンヤラ洞の話をしてくれる
⑭ムラサキのテッポックリが3つ並んだ道で「角笛」を吹くと、ホンヤラ洞が現れる
⑮タチサキウオのシッポについたリボンを見て、満足する4つの色のイールたち
⑯4つの色のイールたちがサナギになる。「オレンジのムチ」を使うとカラスアゲハになる

第12章　ワスレサラレタモノ

①外に出ると、住人が誰もいなくなっている
②湖の広場への道中ではヒュー、森の大広場ではセルベット、西の海岸では風ライオンが黒い風に襲われ目の前で消える
③ウマムカデを渡り、カイカイの像に行く
④「ムラサキのムチ」でハシゴを見つけ、「ミズイロのムチ」で小さくなりハシゴを登る
⑤カイカイの像に入り、「三日月のカケラ」を手に入れる
⑥アールンイールンの背に乗り、マイマイの像に行く
⑦「ムラサキのムチ」でハシゴを見つけ、「ミズイロのムチ」で小さくなりハシゴを登る
⑧マイマイの像に入り、「満月のカケラ」を手に入れる
⑨「三日月のカケラ」と「満月のカケラ」が合体し、「三日満月」に変わる
⑩赤いピラミッドの前で「三日満月」を使うと、トビラが開く
⑪赤いピラミッドの中に入ってから「ミズイロのムチ」で小さくなり、さらに入り口に入る
⑫月人のムーニーからもらった「黒いキバ」を使い、球に入り夢を見る
⑬今も昔も変わらずずっと好きなものを答える
⑭「ナマエのカケラ」と「月のカケラ」がもらえる
⑮風岩に乗り「シロいムチ」を使うと、「七の風」をおぼえる
⑯湖の広場に広がる黒い霧の前で、「シロいムチ」を使う
⑰羽の泉の上に登り「月のカケラ」を使うと、トビラが開く
⑱1階～5階にいるメガネイノコのセルベット、コンドルペンギンのカンゾウ、カネツキトカゲのゴン、シロガラスのヒュー、スズウサギのリムルに名前を教えてあげる
⑲6階～8階でクリオン、ロクゾウ、キスケが消される
⑳最上階で「ムラサキのムチ」を使うと、ボスが浮かび上がる
㉑七ツの風を駆使してボスを倒す
㉒「ナマエのカケラ」を使う
㉓エンディング

チャート完全公開

今作にはゲームオーバーがないので、根気さえあればクリアは可能。しかし中には、あきらめている人もいるだろう。そんな人でも、このチャートさえあればOKだ。

序章　風岩

①サナギを破り、側に落ちている「黒いハネ」を拾う
②黒い風が吹いて地上へ落ちる
③「木の家の実」を植えて家を作る
④家に入り「風獣紀」とキャビネットを見つける
⑤扉の上の顔に話し掛け、名前を「トカビオラ」と入力
⑥自分の名前と、今も昔も変わらずずっと好きなもの嫌いなものを入力（何でも可）
⑦もう一度同じ質問に答える
⑧木の家の主として認められる

第1章　さいしょのトモダチ

①外に出るとハサミネズミを発見。あとを追いかける
②階段を降りてクサネズミの住処へ
③新しい名前を付けてあげると、「角笛」がもらえる
④草の広場の左端にいるタム婆を、「角笛」を使用して起こす
⑤「虫取り機」を譲り受け、「ワッカムシ」を捕獲する
⑥タム婆に「ワッカムシ」を渡すと、「アオい角笛」がもらえる
⑦最後にハサミネズミを見た場所で、「アオい角笛」を使うとハサミネズミが登場
⑧名前を欲しがっているので入力してあげる（何でも可。ここでは「キスケ」）。キスケとトモダチになる

第2章　カンゾウ、あらわる!

①コンドルペンギンのカンゾウが勝負を挑んでくる
②外に出ると、プロペラウサギがカンゾウにいじめられている
③草の広場で、カタツムリのソウルと出会い話を聞く
④再度カンゾウと遭遇。ジャンプ対決を迫られる
⑤カンゾウがプロペラウサギをいじめる声が聞こえてくる
⑥きのこの道へ向かう道中、愉快そうなカンゾウと出会う
⑦先へ進むとプロペラウサギが縛られているので話し掛ける
⑧キスケに紐を切らせ、プロペラウサギを助ける
⑨名前をほしがっているので入力してあげる（何でも可。ここでは「クリオン」）。クリオンとトモダチになる

第3章　空飛ぶ木

①家の中で「空飛ぶ木の実」が突然生まれ、外へ出て行く
②クリオンに持ち上げてもらい、「空飛ぶ木の実」を取る
③ソウルに話を聞くと、実を植える場所を教えてくれる
④木の家の裏に移動。フクロガエルを「角笛」で起こす
⑤「空飛ぶ木の実」を植えると、「空飛ぶ木」が育ち始める
⑥再度ソウルを訪問。育て方を聞く
⑦赤いピラミッドの側にある風岩へ移動
⑧風ライオンから「ワッカ石」を受け取る
⑨草の広場へ移動。耳のトビラに「ワッカ石」を使用すると開く
⑩中は七ツ風ホール。風ライオンがいるので風の呼び方を聞く
⑪「空飛ぶ木」の前で6回ジャンプしたあと、「角笛」を吹くと風ライオンが登場
⑫ジャマな枝が「空飛ぶ木」にまとわり付いているので、キスケに切ってもらう
⑬すると今度はホシコオロギが群がる。ソウルに相談へ行く
⑭「風獣紀」を読むと、ホシコオロギの弱点が分かる
⑮「フルホンムシ」を捕獲する。「空飛ぶ木」に使うとホシコオロギが逃げる
⑯「空飛ぶ木」が大人になり、空高く舞い上がる
⑰フクロガエルが、空を飛ぶ「空飛ぶ木」に飛びつく
⑱「空飛ぶ木の根っこ」とフクロガエルが落ちてくる
⑲フクロガエルに名前を付けてあげる（何でも可。ここではロクゾウ）。ロクゾウとトモダチになる
⑳ロクゾウから「キイロい角笛」を入手

第4章　風を使うモノ

①外へ出ると、シロガラスのヒューがいる
②ヒューから風ライオンの伝言と、「風の実」を託される
③ソウルから、4つの色のイールたちの話を聞く
④赤いピラミッドの左側にある、水溜まりへ移動
⑤水溜まりの前に「風の実」を置く
⑥水溜まりに吸い込まれ中へ落ちる
⑦ヤドカリモグラのチャピが迷子になっている
⑧タイミングを合わせチャピと一緒に数回ジャンプすると、さらに下へ落下する
⑨チャピがお礼に「カゼノハ」をくれる
⑩「風石」を獲得すると、風ライオンのところへ瞬間移動
⑪風ライオンに「空飛ぶ木の根っこ」を渡すと、「七ツの色のムチ」をもらえる
⑫木の家の右側にある風岩に乗り、「キミドリのムチ」を使うと「弐の風」をおぼえる

第5章　羽の泉

①外へ出るとヒューに話し掛けられる
②赤いピラミッドへ移動
③シブい顔をした風ライオンに会う
④風岩の上で「ムラサキのムチ」を使うと、「四の風」をおぼえる
⑤ソウルのもとへ向かう
⑥道中、カンゾウがあたふた飛んでいく
⑦ソウルに話を聞いたあと、白い丸が3つ描かれた大きな木の中に入る
⑧「ムラサキのムチ」を使うと、グリンが目を覚ます
⑨続けて「キミドリのムチ」を使うと、お礼としてイールの家の真下に道を開いてくれる
⑩入り口に入って湖の広場へ移動する
⑪岩人のジムストーンに、大きな音は厳禁と言われる
⑫さらに先へ進むと、橋の上でカンゾウとすれ違う
⑬湖の広場にある「羽の泉」の前で、スズウサギのリムルがパサランの夢を見ている
⑭突然吹いた黒い風が、リムルの心を奪い去っていく
⑮風ライオンにリムルの救助方法を聞く
⑯枯れ木の兄弟がいるスミツボ洞に入る
⑰「ムラサキのムチ」を使うと、リムルのココロが現れる
⑱名前を教えると、リムルの体とココロが一つになる
⑲外に出ると、風ライオンが満足そうに言葉をかけてくる
⑳リムルに会いに行くと、お礼に「マガタマ」をもらえる
㉑羽の泉の上に登り「黒いハネ」を使い、球に入って夢を見る

第6章　石の雨

①何かが落ちる音がするので外へ出る
②大グナイのクーボーが、石の雨でケガをしている
③話し掛けると、代わりにリムルへ「ミニツリー」を届けるように頼まれる
④クーボーの付けてくれたニオイで、ドンキルの背中が道を開けてくれる
⑤リムルに「ミニツリー」を渡すと、今度はクーボーの治療を頼まれる
⑥岩人の洞に行きジムストーンと話す
⑦中に入り、最長老の石の前でしばらく待つ
⑧突き当たりの岩に話し掛けると、上の部屋へワープする
⑨ガンボーが泣いているので、子守り歌を探しに行く
⑩悩んでいるヒューに、「パサラン」をあげると元気になる
⑪元気にしたお礼に「オルゴール」がもらえる
⑫ガンボーに「オルゴール」を聞かせると泣き止む
⑬ガンボーの上にある風岩で「オレンジのムチ」を使うと、「壱の風」をおぼえる
⑭クーボーに「オレンジのムチ」を使い、傷を治してあげる
⑮お礼として「黒いヒゲ」がもらえる

第7章　いろんなヒミツ

①外に出ると、キスケ、クリオン、ロクゾウの3人が立ち去る
②追いかけると、草の広場でマキオに出会う
③スミツボ洞に入るとマキオがいて、キスケ、クリオン、ロクゾウの3人を吸い込んでしまう
④グリンのところへ行き、「キミドリのムチ」を使って安心させる
⑤赤いピラミッドの下側にあるグリンの右手に話しかけると、探し物を頼まれる
⑥湖の広場にいるスイムを訪れ話を聞く
⑦ジムストーンから「ベンテン」がもらえるので、スイムに渡す
⑧スイムから「タンスのカギ」を受け取る
⑨タンス男に「タンスのカギ」を使う。胸のなかにグリンの「左手のカケラ」がある
⑩グリンの右手に向かう道中、マキオに出会う
⑪グリンの右手に「左手のカケラ」を使うと、「右手のカケラ」がもらえる
⑫湖の広場にいるグリンの左手に「右手のカケラ」を使うと、森の大広場へ移動できる
⑬森の大広場にある風車の下にマキオがいる。話しかけると飛ばされるので注意
⑭森の大広場の大ホールにいる、シュンサンに話を聞く
⑮木の家にある風獣紀で、マキオの弱点を調べる
⑯クサネズミの住処へ行き、新しい名前を付けてあげると「ジェルの実」がもらえる
⑰マキオの前で「ジェルの実」を使うと、吸い込まれる
⑱キスケ、クリオン、ロクゾウの3人に話しかけて起こす
⑲「黒いウロコ」が手に入る
⑳キスケ、クリオン、ロクゾウの3人から、プレゼントとして「人形」がもらえる

第8章　ウマムカデレース

①木の家に、メガネインコのセルベットが訪ねてくる
②西の海岸にあるセルベットの家に行き会話すると、ウマムカデで道を開いてくれる
③その先に進むと風ライオンがいる
④風岩に乗り「ミズイロノムチ」を使うと、「伍の風」をおぼえる
⑤セルベットの家に戻ると、レースに出てほしいと頼まれる
⑥部品となる「ウマ」「車輪」「帆」集めを開始
⑦森の大広場にいるルビーのところで、ダンスを踊る
⑧結果が良くても悪くても「スカーフ」がもらえる
⑨岩人の住処に行くと、ジムストーンがキャロルの下半身にメロメロになっている
⑩森の大広場のアパートの最上階に行き、キャロルの上半身と話す
⑪ジムストーンのところへ戻り、キャロルの下半身と話す
⑫もう一度アパートへ行き、キャロルと話す
⑬再度ジムストーンに会う。仲を取り持ったお礼に「四角い石」がもらえる
⑭東の海岸に倒れているマメゾウ。「キミドリのムチ」を使い助けると、「ウマ」になってくれる
⑮セルベットに、「スカーフ」と「四角い石」を渡す
⑯レースに勝つと、セルベットに「七ツ風の島のもけい」がもらえる

第9章　リュウナマズドンキル

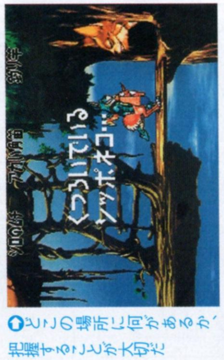
①外へ出て森の大広場へ行くと、風車が止まっている
②歯車をまわしていたリュウナマズのドンキルが苦しんでいる
③ドンキルの背中に話しかけ、背中のニオイを付けてもらう

七ッ風の島物語

七ッ風の島大公開！！

七ツ風の島の地形を把握して、無駄な行動を減らしていけば、エンディングへの道のりはグンと短くなるぞ。

「御神木の札」を使えば、各地に点在する御神木間を自由に移動できる。ただし、定められた御神木どうしでしか往来は不可能なので、正確な位置を覚えよう。



どこの場所に何があるか、把握することが大切だ

水溜まりで釣りをする。何が釣れるかな？

キャビネットの顔変化

物語には無関係だが、木の家のキャビネットに飾る虫や魚、草や石の組み合わせ次第で、上部にある顔の表情が変化するぞ。

表情はこれ以外にもまだあるかも？　とにかくコレクションを集めまくろう

LAST BRONX
ラストブロンクス

発売日	発売中（'97年8月1日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

業務用を忠実に移植し、2枚組み発売されたサターン版。初心者用から上級者用、さらにマニアックなコンボまでを一挙掲載だ。

©SEGA

Point Guidance

業務用を忠実に移植した3D格闘

本作は、業務用『ラストブロンクス』の完全移植作。アーケードディスク以外にも、ゲームをより深く、楽しく知ってもらおうという趣旨のもとに作られたスペシャルディスクが付属している。また、通常対戦の他、上級者向けの各モードも用意されている。

↑業務用に見劣りしないクオリティなのだ

↑デフォルメキャラによるラスブロ教室

黒澤 透

空中コンボが多彩な黒澤。豪快かつ痛そうなコンボが多いので、積極的に相手を浮かせられるように努力していこう。

A
KUROSAWAアッパー（↓↙→P）×2
ぶったたき（→→P）

B
ぶんまわし～極道突きAC（↙PPG）
焼き入れコンボAC（←PPPG）
矢武鬼威蹴り（↓K）

C
ぶんまわし～極道突きAC（↙PPG）
焼き二段AC×4（←PPG）

↑Cの空中コンボは、バウンド中に焼き二段ACを4発当てるコンボ。テンポよくボタンを叩くのだ

豊饒 梛

ナギのコンボはどれもオーソドックス。ハイリスクハイリターンだが、難しいコンボは何一つないので、是非マスターしよう。

A
クレッセント・アッパー（↙P）
ゴッデスシアー（→P+K）
クレッセント・アッパー（↙P）
ディジィーヒール（→→K）

B
ライジングキック（↓K）
ゴッデスシアー（→P+K）
コンボ・スパイニィ・ハイキック（PPPK）

C
クレッセント・シューティングスター（↙→PPG）
ミドルスラスト・サイドAC（←→PKG）
ミドルフックキック（↙KK）

↑Cの空中コンボは以前ほど威力はない。しかし見た目が格好よく、簡単なので初心者でも狙っていけるぞ

財目 三郎

財目は空中コンボに頼るキャラではないが、ダウン攻撃の性能が低いため、空中コンボをミスすることなく決める必要がある。

A
サイドハンマー（←→P）×2
アッパーハンマー（↙P）

B
サイドハンマー（←→P）
杭打ち2段（PPG）
アッパーハンマー（↙P）

C
サイドハンマー（←→P）×2
床打ち天井打ちAC（P+KP+KG）
あびせ蹴り（←↙K+G）

↑Cの空中コンボ。あびせ蹴りは、床打ち天井打ちAC後、先行入力しないと当てることができないぞ

LAST BRONX
ラストブロンクス

自慢の武器を手に闘う8人の戦士

自分のチームの誇りと意地をかけて戦う8人の戦士を紹介。各々が得意とする武器を手に、ルール無用の闇試合に挑むのだ。

工藤 優作 Kudo Yusaku
稲垣 丈 Inagaki Joe
草波 リサ Kusanami Risa
富家 大 Tomiie Hiroshi
港野 洋子 Kono Yoko
黒澤 透 Kurosawa Toru
豊饒 梛 Hojo Nagi
財目 三郎 Zaimoku Saburo

初心者用からマニアックな連続技まで一挙掲載

ここでは、初心者用から上級者用、さらに条件付きのマニアックなコンボを、各キャラクタにつき一つずつ紹介していくぞ。（※記事中の表記で、Pはパンチボタン、Kはキックボタン、Gはガードボタンを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。）

工藤 優作

優作の空中コンボは、難しいものが少ない。ヒット数が少ないのは残念だが、初心者でもお手軽に狙っていけるぞ。

A
アッパースウィング（⬊P）
ビート・セカンド（PPG）
ハイウェイバスター（⬇⬊➡P）
ツーホイールシュート（⬊P）

B
レッドトルネード（➡PP）
スネークスルー（⬊⬊P）

C
アッパースウィング（⬊P）➡
ハイウェイバスター（⬇⬊➡P）×2
ツーホイールシュート（⬊P）

⇧これはAのコンボ。ビートセカンド後に、やや先行入力ぎみに次のコマンドを入力することがコツ

⇧Cのコンボは、相手が壁際にいるときのみに入る限定コンボ。すべて決まれば大ダメージを与えるぞ

稲垣 丈

丈は浮かせ技を数多く持っているため、空中コンボを狙う機会が多い。そのためコンボは確実にマスターしておく必要がある。

A
カッティングスピンAC（➡PKG）
ワイルドアッパー（⬊P）
ミッドナイトバスター（⬇➡P）
サンセットスウィング（⬊P）

B
スラッシュアクセルAC（⬅➡PKG）
トリプルスウィングAC（PPPG）
ダブルハリケーンショット（⬊⬊PP）

C
スラッシュアクセルAC（⬅➡PKG）
カッティングスピンAC（➡PKG）×2
ダブルハリケーンショット（⬊⬊PP）
ミッドナイトバスター（⬇➡P）

⇧Aの空中コンボ。カッティングスピンがカウンターでヒットしなければ入らない。ちと反応に難あり

⇧Cのコンボは結構難易度が高い。妥協するならカッティングスピン1発で無難にダメージを奪おう

草波 リサ

リサの基本的な浮かせ技は、アッパースワンキック。ここからは実に多種多様な空中コンボを狙っていくことができるぞ。

A
ハイキック・インサイド（K+G）
ダブルバックビート（⬅PPG）
バックビート・ダブルロー（⬋P⬇P）

B
アッパースワンキックAC（⬊PKG）×2
ダブルバックビート（⬅PPG）
アッパースワンキックAC（⬊PKG）
バックビート・ダブルロー（⬋P⬇P）

C
アッパースワンキックAC（⬊PKG）
タムタムラッシュ（⬅⬅P+K）
バックビート・ダブルロー（⬋P⬇P）
Gクレフアタック（⬊P）

⇧Cの空中コンボは、相手が壁際にいるときに入る限定コンボ。チャンスが少ないので確実に決めろ

富家 大

トミーは、連山崩棍ぐらいからしか、相手を浮かせるチャンスはない。難易度が高く、ダメージは低いので、確実に決めよう。

A
連山崩棍（⬊PP）
飛燕転座裂棍AC（⬆PPG）
道玄雷連棍（⬅⬊PP）

B
旋風十字棍（⬅➡PPG）
道玄雷連棍（⬅⬊PP）

C
連山崩棍（⬊PP）
宮益連旋棍（P+K⬇P+K）

⇧簡単なわりにダメージが大きいCのコンボ。カウンター限定で、初心者でも積極的に狙っていける

港野 洋子

ガードされた場合のリスクが大きい技からしか浮かせ技がない洋子。しかしヒットした場合は、多大なダメージを与えられる。

A
ニーアサルト（➡K）×2
ヴァーチカル・ワン・ツー（⬅➡PP）

B
ヴァーチカル・ワン・ツー（⬅➡PP）
スクラッチサイドAC（⬊PKG）
ニーアサルト（➡K）
サーキュラースウィング（⬊P）

C
ニーアサルト（➡K）
ヴァーチカル・ワン・ツー（⬅➡PP）
ミドルストレート（➡➡P）
サーキュラースウィング（⬊P）

⇧ニーアサルトがカウンターヒットしないと入らないCのコンボ。大ダメージを約束されたコンボだ

かきゅうせい 下級生

発売日	発売中（'97年4月25日）
発売元	エルフ
開発元	エルフ
価格（税別）	7800円
ジャンル	恋愛アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	126・ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

女のコがとっても魅力的な『下級生』。今回は、キャラクタ別に攻略のワンポイントとイベントシーンのほとんどを一覧表で掲載するのだ。

©elf

Point Guidance

すてきな恋愛がつまっています

エルフのサターン第2弾となった『下級生』。門井亜矢が描くキャラクタ、自由度の高いシステム、感情の機微を細やかに描写したシナリオで、今なお多くのファンを持つ。最初は電話番号すら教えてくれなかった女のコでも、デートを繰り返し、数々の思い出を共有することで、やがては2人きりの夜を迎えることになる…。『下級生』で描かれるのは、リアルで自然な恋愛のかたち。13人のヒロインと出会うことで、大切な人の心に触れていくことのすばらしさを実感できるはずだ。

瑞穂＆みこちゃんとプールで楽しいひととき。水着姿にときめいてしまうな…

キャラ別ワンポイント攻略＆イベント③

緑谷 麻紀

最初は、土曜日の5時までに江戸前に行って会話を重ねていこう。もちろん江戸前を訪れた客をよそおうことも大切だ。しつこいぐらいデートに誘ってOKしてくれたら、「まんぼう亭水族館」へデートに行くのがおすすめ。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	鮮魚店江戸前	土曜	麻紀から「名前」を聞いている。
春	鮮魚店江戸前	土曜	江戸前のイベントを見た同日に発生。
春	卯月町駅	日曜	AM8:05～PM4:00まで。選択肢が出現。
春	児童公園	日曜	PM3:00までにデートに誘う。
春	ミラクル座内	日曜	AM10:05～PM4:55まで。
夏	スターシップ	日曜	PM3:00までにデートに誘う。
夏	鮮魚店江戸前	土曜	7月6日～9月14日まで。
夏	ガーデンプール	日曜	PM1:00までにデートに誘う。
秋	ハッピーストライク	日曜	デートに誘う。アベレージが約160必要。
秋	世界一公園	日曜	PM3:00までにデートに誘う。
秋	鮮魚店江戸前	土曜	PM12:30～PM4:55まで。選択肢が出現。
冬	ミラクル座	日曜	デートに誘う。3時間以上デートする。
冬	まんぼう亭水族館	日曜	デートに誘う。3時間以上デートする。
冬	指切り神社	元旦	デートに誘う。選択肢に正解する。

持田 真歩子

とにかく彼女が働いている「カトレア」で何度も会ってみることが大切。電話番号などが聞き出せれば、やがてデートもOKになる。デートができるようになれば、彼女の好きな「世界一公園」などでデートを重ねていくこと。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	卯月町駅	土日	PM6:05～PM8:00まで。
夏	紺ドーム球場	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う（2度目）。選択肢が出現。
夏	ガーデンプール	日曜	デートに誘う（2度目）。選択肢が出現。
秋	校門	土曜	PM12:30～PM6:00まで。
秋	土下座	土曜	校門のイベントを見た日に発生。
秋	卯月町駅	土曜	土下座のイベントを見た日に発生。
秋	ミラクル座	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	児童公園	日曜	デート後に卯月学園寮前に戻る。
秋	まんぼう亭水族館	日曜	デートに誘う。選択肢に正解する。
冬	世界一公園	日曜	PM6:00以降にデートに誘う。

山下 美夏

最初は、土下座を何度も訪れて電話番号を聞き出そう。電話番号が聞けたら、土曜日に電話をして少しずつ好感度を上げていけば、デートもOKになるはず。おすすめのデートスポットは、意外にも「横島ナンパ園遊園地」だ。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	土下座	日曜	美夏と会っている。4月28日～6月30日。
春	卯月町駅	日曜	美夏と会っている。
春	ドーザーピスト	日曜	PM6:05～PM9:55まで。
春	土下座内	日曜	スターシアに入店していない。
全季節	ハッピーストライク	日曜	美夏とデートしている。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	ガーデンプール	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋／冬	卯月学園寮	日曜	PM8:00～PM9:55まで。
冬	世界一公園	日曜	PM3:00までにデートに誘う。

三月 静香

静香先生と親しくなるには、2学期になってから発生する慎二の入院イベントが重要。静香先生に病院で2度会うこともポイントだ。デートができるようになれば、「ミラクル座」と「世界一公園」をメインのデートスポットに。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	屋上	土曜	選択肢が出現。
春	図書館内	土曜	PM12:30～PM3:55まで。
春	児童公園	日曜	AM10:05～PM4:00まで。選択肢が出現。
春	ドーザーピスト	日曜	PM5:35～PM9:00。選択肢に正解する。
夏	ハッピーストライク内	日曜	AM10:05～PM9:00まで。選択肢が出現。
夏	卯月学園寮内	日曜	PM9:15～PM10:15まで。
夏	卯月学園寮内	日曜	PM10:00～PM11:00まで。
夏	ガーデンプール内	日曜	AM10:05～PM3:00まで。
夏／秋	総合病院	土日	9月7日～9月22日まで。
秋	保健室	土曜	PM4:00～PM6:00まで。
秋	横島ナンパ園遊園地	日曜	瑞穂とデートする。
秋	ミラクル座	日曜	真歩子とデートする。
秋	世界一公園	日曜	9月29日～11月10日まで。
秋	美術館内	日曜	AM10:05～PM5:10まで。
冬	音楽室	土曜	PM12:30～PM4:10まで。選択肢が出現。
冬	放送室	土曜	PM12:30～PM4:00まで。
冬	指切り神社	元旦	PM4:00までにデートに誘う。
冬	保健室	土曜	PM4:00～PM6:00まで。Hをしている。

下級生

かきゅうせい

Wデートイベント解説

美雪と愛をデートに誘うためには、Wデートに行かなくてはならない。Wデートイベントは夏と秋にあるが、どちらか一方にしか行けないようになっている。秋のWデートへ行くには、夏に卯月学園寮を訪れたマスターからの誘いを断ろう。夏のWデートを発生させるには、春の段階で美雪とは校庭で3度、愛とは校門で3度会っておくこと。夏には、土下座で美雪がナンパされるイベントが発生するはずだ。

土下座で美雪を助ける
↓
美雪と会う
↓
愛と会う
↓
美雪と会う
↓
卯月学園寮の前でマスターに会う
↓
夏のWデートへ行く

夏のWデートは、マスターと一緒に南国アフリカパークへ

卯月学園寮の前でマスターに会う
↓
夏のWデートへ行かない
↓
愛と会う
↓
美雪と会う
↓
マスターと会う
↓
卯月学園寮の前でマスターに会う
↓（駅へ行く）
秋のWデートへ行く

秋は、ボウリングで遊んでからレストランへ行くことに

キャラ別ワンポイント攻略＆イベント①

結城 瑞穂

とにかく何度もデートを重ねていくことが大切。デートスポットは、好感度の上昇率が高い「スターシップ」「大中小」などを選ぼう。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	テニスコート	土曜	PM2:35～PM4:25まで。選択肢が出現。
春	カトレア	日曜	AM9:05～PM5:55まで。
春	体育館	土曜	PM12:30～PM2:25まで。
春	図書館	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
春	ミラクル座	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	立ち読み娘	日曜	選択肢が出現。
夏	ガーデンプール	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	瑞穂の家	日曜	8月4日～8月25日まで発生する。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。稔と美夏が交際している。
秋	放送室	土曜	ティナに編み物を教える瑞穂。
秋	ハッピーストライク	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
秋	まんぼう亭水族館	日曜	デートに誘う。
冬	デート後の瑞穂の家	日曜	デート後「いいかげんにやめる」を選択。
冬	葉月町デート後の電車	日曜	デート後の時間がPM2:00～PM4:00。
冬	卯月学園寮	日曜	PM6:05以降、12月29日～3月2日まで。
冬	児童公園	元旦	PM4:00までにデートに誘う。

新藤 麗子

麗子の場合は、春に女子トイレのイベントを見ることが重要になる。校門で麗子がリムジンで帰宅するイベントを見たら、次の週に4階の女子トイレをのぞいてみよう。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	５Ｆ階段	土曜	PM12:30～PM4:00まで。選択肢が出現。
春	校門	土曜	PM4:05～PM6:00まで。
春	４Ｆトイレ	土曜	校門のイベントシーンを見た翌週に発生。
春	卯月学園寮	日曜	４Ｆトイレのイベント後麗子に会っている。
春	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
春	南国アフリカパーク	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
夏	紺ドーム球場	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	麗子の家	日曜	7月28日～8月25日まで。
秋	図書館	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	ハッピーストライク	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	ミラクル座	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
冬	体育館	土曜	PM12:30～PM4:00まで。
冬	卯月学園寮	日曜	PM12:30～PM10:45まで。Hをしていない。
冬	卯月学園寮	日曜	AM10:05～PM8:00まで。Hをしている。
冬	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
冬	指切り神社	日曜	PM4:00までにデートに誘う。

神山 みこ

門限がなくなるまでは、4時にデートを終えること。おすすめスポットは、卯月町立図書館だ。門限がなくなったら、多少は積極的に…。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	指切り神社	日曜	電話番号を聞いている。選択肢が出現。
夏以外	3年B組	土曜	PM12:30～PM4:30まで。選択肢が出現。
夏以外	体育館	土曜	PM12:30～PM2:30まで。選択肢が出現。
夏以外	音楽室	土曜	体育館のイベントを見ている。
夏	児童公園	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	視聴覚室	土曜	PM12:30～PM4:25まで。
夏	校門	土曜	PM12:30～PM4:25まで。
夏	ガーデンプール内	日曜	7月21日～8月25日まで。選択肢が出現。
夏	指切り神社	日曜	PM8:00～PM9:25に晴彦の電話がある。
秋	ミラクル座	日曜	デートに誘う。
秋	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	音楽室	土曜	PM12:30～PM4:30まで。選択肢が出現。
秋	世界一公園	日曜	デートに誘う。
冬	南国アフリカパーク	日曜	デートに誘う。
冬	デート後の指切り神社	日曜	PM6:00までに指切り神社に着く。
冬	ハッピーストライク	日曜	デートに誘う。
冬	指切り神社	元旦	チャイムを押す。

橘 真由美

デートを重ねるだけでは、彼女とのハッピーエンドを迎えることができない。冬に発生するドーザーピストのイベントを必ず見ること。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	スターシップ	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
春	ハッピーストライク	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
春	保健室	土曜	2度以上デートしている。
春	児童公園	日曜	真由美から電話があってから移動する。
春	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
春／夏	立ち読み娘	土曜	5月11日～7月20日。9月7日～9月14日。
夏	児童公園	日曜	選択肢に正解する。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
夏	ガーデンプール	日曜	デートに誘う。7月21日～8月25日まで。
秋／冬	卯月学園寮	土曜	PM6:05～PM10:30まで。Hをしていない。
秋／冬	学長室	土曜	PM12:30～PM3:00まで。Hをしている。
秋	図書館	日曜	デートに誘う。
秋	世界一公園	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	ミラクル座	日曜	デートに誘う。
冬	ドーザーピスト内	日曜	11月17日～12月15日。1月12日～3月2日。
冬	南国アフリカパーク	日曜	デートに誘う。
冬	指切り神社	元旦	PM4:00までにデートに誘う。
冬	卯月学園寮内	日曜	1月5日～3月2日まで。

キャラ別ワンポイント攻略＆イベント②

加納 涼子

モデルに誘われるイベントを見たら、土曜も日曜も彼女と会って少しずつ好感度を上げよう。やがてデートもＯＫになるので、「世界一公園」などに誘っていくといい。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
夏以外	美術室	土曜	涼子から「美術部員」だと聞いている。
春	屋上	土曜	涼子のフルネームを聞いている。
春／夏	校門→涼子の家	土曜	選択肢に正解する。
夏	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
夏	ガーデンプール	日曜	デートに誘う。7月21日～8月25日まで。
夏	指切り神社	特定	8月25日にデートに誘う。選択肢が出現。
秋	まんぼう亭水族館	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	スターシップ	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	卯月町駅	日曜	10月6日～11月10日まで。
秋／冬	５Ｆ階段	土曜	PM12:30～PM6:00まで。
冬	大中小	日曜	デートに誘う。
冬	美術館	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
冬	デート後	日曜	デート後の選択肢に正解。Hをしている。

皆川 奈々

秋にティムからふられたのを見たら、デートに誘えるようになる。彼女の好きな「横島ナンパ園遊園地」と「葉月ムーンプラザ」に誘って、好感度をどんどん上げていこう。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
春	立ち読み娘	日曜	選択肢が出現。
春	1年A組	土曜	PM12:30～PM2:25まで。
春	部室	土曜	PM2:00～PM2:25。PM5:30～PM5:55。
春	部室	土曜	PM2:30～PM4:25。選択肢が出現。
夏	校門	土曜	PM12:30～PM4:30まで。
夏	児童公園	日曜	校門のイベントを見た翌々週の日曜以降。
夏	ガーデンプール内	日曜	校門のイベントを見ている。
夏	指切り神社	特定	8月25日のみ。校門のイベントを見ている。
秋	校門	土曜	PM12:30～PM4:30まで。
秋	児童公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
秋	南国アフリカパーク	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
冬	テニスコート	土曜	PM2:50～PM5:25まで。
冬	世界一公園	日曜	PM4:00までにデートに誘う。
冬	卯月学園寮	特定	12月24日のみ。PM6:05～PM8:10まで。
冬	指切り神社	元旦	PM4:00までにデートに誘う。
冬	デート後の奈々の家	日曜	PM6:05以降にデートを終える。
冬	部室	土曜	Hをしている。

飯島 美雪

彼女と親しくなりたいのであれば、Wデートイベントを発生させなくてはならない。Wデートイベントが起こる夏の前までは、彼女に会って好感度を上げておこう。Wデートに行けたら、デートに誘えるようになるので、「横島ナンパ園遊園地」などで好感度を上げること。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
夏以外	校庭	土曜	PM12:00～PM4:55。
夏以外	校庭	土曜	町内で美雪に会っている。
全季節	校庭	土曜	校庭のイベントを見て、美雪と会っている。
春	部室	土曜	校庭のイベント（3度目）を見ている。
夏	土下座	日曜	AM9:05～PM3:55まで。
夏	南国アフリカパーク	日曜	Wデートの約束をして指定の場所へ行く。
秋	視聴覚室	土曜	PM12:30～PM3:35まで。
秋	卯月学園寮	日曜	PM6:00～PM11:00まで。
秋	ハッピーストライク	日曜	夏のWデートを断り、秋のWデートへ。
冬	視聴覚室	土曜	PM12:30～PM3:10まで。
冬	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
冬	校門	土曜	PM12:30～PM3:10まで。
冬	指切り神社	元旦	PM12:00までにデートに誘う。
冬	デート後	日曜	PM6:05以降にデート終了。Hしていない。
冬	卯月学園寮	土日	校門のイベントを見ている。Hしている。

南里 愛

主人公を慕っているため最初から相性はいいのだが、Wデートイベントを起こさないとデートに誘えない。デートできるようになっても、彼女の嫌いな「ハッピーストライク」と「スターシップ」には行かないように。

季節	場所	曜日	イベント発生条件
夏以外	校門	土曜	PM12:30～PM4:00まで。
夏以外	校門	土曜	校門のイベントを2度見ている。
夏以外	校門	土曜	選択肢に正解する。
夏	横島ナンパ園遊園地	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
秋	ハッピーストライク	日曜	夏のWデートを断り、秋のWデートへ。
冬	校門	土曜	PM12:30～PM3:10まで。
冬	土下座	日曜	美雪と愛をデートに誘っていない。
冬	図書館	日曜	デートに誘う。選択肢が出現。
冬	デート後	日曜	夏のWデートを断わっている。

DESIRE
デザイア

発売日	発売中（'97年9月11日）
発売元	イマディオ
開発元	シーズウェア
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	39・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

ティーナの真っ直ぐな瞳が印象的だった表紙イラストと、お役立ち攻略チャートを掲載！　ただしアル編の終盤以降は自分の目で確かめてね。

©C's ware

Point Guidance

「デザイア」で交錯する愛憎

孤島にそびえ立つ研究施設「デザイア」。環境工学の応用を謳ってはいるが、兵器開発のウワサもささやかれるなど実態は謎に包まれている。『DESIRE』は、この研究施設を舞台に揺れ動く、愛と欲望の物語である。アルとマコトの行きつく先は…。

⬆研究の中止を訴えるがマルチナは聞かない。何が彼女をここまで…

⬆シルビアの気持ちを受け入れたアル。この優しさが彼の魅力だが…

マコト編チャート

1日目

自分の部屋
・アルを迎えに行く
宿舎前
・レイコと話す
格納庫
・シルビアと話す
受付
・クリスと話す
研究室
・マルチナたちと話す
装置室
・シェリルと話す
研究所前
・レイコと話す
メディカルセンター前
・エレナと話す
診察室
・エレナと会話
3階
・シェリルから話を聞く
2階
・アルの部屋に行く
研究室前
・エレナと会話
研究室
・端末操作後ティーナ発見
研究所前
・ティーナ、ゲーツ、アルと会話する
アルの部屋
・ティーナ、アルと会話

⬆衝撃の場面を目撃

自分の部屋
・レイコが迫ってくる
アルの部屋
・アルとクリスの情事を…
浜辺
・カイルの言いなりになる
宿舎前
・アルと話す
自分の部屋
・アルと会話後、就寝

2日目

自分の部屋
・起きる
宿舎前
・エレナと約束する
受付
・クリスと話す
研究室
・レイコからデータディスクを盗まれたことを聞く
受付
・クリスと話す
教授の部屋
・マルチナと話す
研究室
・端末に向かう
ホール
・シルビアと話す
ラウンジ
・エレナから相談を受ける
ホール
・アルと話している
自分の部屋
・レイコに慰めてもらう
2階
・アルの部屋をノックするとカイルが現れる
宿舎前
・シェリルと話す
2階
・アルと話す
自分の部屋
・カイルとキスをする
浜辺
・マルチナと話す
飛行場
・シルビアと話す
研究室
・端末に向かう
教授の部屋
・マルチナとゲーツがキスしている現場を目撃
レイコの部屋
・レイコと話す
宿舎前
・クリスの死体を見て気絶
診察室
・エレナからの告白

3日目

自分の部屋
・起床
宿舎前
・レイコと話す
研究室
・アルの取材を受ける
装置室
・シェリルに退去を命ずる
研究室
・マルチナから話を聞く
メディカルセンター前
・シェリルと話す
浜辺
・カイルと話す
飛行場
・シルビアと会話
宿舎前
・カズミと装置の話
自分の部屋
・カイルに…
飛行場
・アルとシルビアの姿
アルの部屋
・アルと話す
自分の部屋
・レイコに電話を入れるが
研究所前
・ゲーツからレイコの話を聞く
レイコの部屋
・ゲーツがレイコを撃つ
教授の部屋
・2人の話を聞いてしまう

⬆レイコがスパイ？　マコトは動揺するが…

4日目

研究所前
・エレナと会話
アルの部屋
・アルの無実を告げる
自分の部屋
・仮眠する
宿舎前
・カイルの不審な行動
浜辺
・カイルを捜す
研究所受付
・レイコに襲われる
反応装置
・シェリルと入る
研究室
・端末を操作する

DESIRE
デザイア

主要登場人物

「デザイア」の総監督、マルチナを取材に来たアル。恋人マコトとのすれ違いが続く中「被保護者」ティーナが行方不明に…。

アルバート（アル）

↑正義感あふれる新聞記者。しかし、手も早い？

マコト

↑研究所の主任を務める才女。アルの恋人だが…

ティーナ

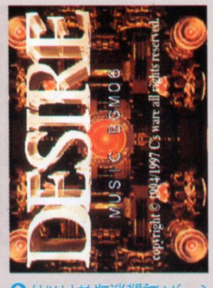
↑アルが浜辺で助けた少女。自称「アルのこいびと」

マルチナ

↑「デザイア」の総監督。研究に対する姿勢は驚異的

ちょっとウルテク　BGM鑑賞モード

アル編とマコト編をクリア後ディスク2に進んだら、タイトル画面でLとRを押しながらスタートを押す。L、Rで曲を変えることができ、Cで聴ける。



↑たまには音楽鑑賞と、しゃれ込みましょう

チャートでバッチリ！

アル編をプレイした後、マコト編へと突入するマルチサイトアドベンチャー。基本的には行きつく先で総当たりでコマンドを選んでいけばよい。※チャート中の「デザイア中を回る」は、その時点で行ける場所を全て回ってください。

『DESIRE』の流れ

↑アル編とマコト編のシナリオがシンクロ

↑アルがうつつを抜かしている間にマコトは…

アル編チャート

1日目

格納庫
・シルビアと会い会話する
飛行場
・あたりの様子を見る
格納庫
・シルビアと話す
浜辺
・ティーナを助ける
格納庫
・シルビアにティーナを預ける。後レイコと会話
飛行場
・レイコと会話する
研究所前
・レイコからマルチナの人物像を聞く
受付
・クリスと出会い会話する
教授の部屋
・マルチナと対面し、会話受付
・クリスからIDカードをもらう約束
研究所前
・レイコと会話する
宿舎前
・レイコからシェリルを紹介される
ホール
・シェリルとラウンジで会う約束をする
自分の部屋
・考え事をする
ラウンジ
・シェリルと会話していると、カイル登場
・カイルを殴って逃げる
ホール
・シェリルと別れる
デザイア中を回る※
飛行場
・カスミに忠告される
受付
・クリスと話す
ホール
・エレナに会う
教授の部屋
・端末からデータを出す
受付
・クリスにばったり会う
ラウンジ
・シルビアと話す
自分の部屋
・シェリルと話す
宿舎前
・マルチナと会話する
研究所前
・マコトとティーナがゲイツともめている
受付
・クリスとカイルが…
自分の部屋
・マコト、ティーナと話しティーナを寝かしつける
・クリスが訪ねてきてIDカードをもらうが…
マコトの部屋
・書きかけの手紙を発見
ホール
・シェリルと海に行く約束
研究所前
・カスミを目撃する
格納庫
・シルビアを捜し出す
宿舎前
・マコト、カイルと話す
マコトの部屋
・ドア越しにマコトと話す
自分の部屋
・寝る

2日目

自分の部屋
・ティーナに起こされる
宿舎前
・レイコと一緒に研究室へ
受付
・クリスと話す
教授の部屋
・マルチナにインタビューをする
研究所前
・レイコと会う約束をする
自分の部屋
・ティーナたちの着替え
格納庫
・シルビアと話す
自分の部屋
・ティーナたちと話す
浜辺
・ティーナたちと遊ぶ
自分の部屋
・シャワーを浴びる
3階
・ゲーツとカズミの立ち話を聞く
ホール
・マコトと話す
プライベートルーム
・シルビアを抱きしめる
宿舎前
・ティーナを探しに行く
デザイア中を回る※
研究所前
・エレナと話す
教授の部屋
・ゲーツと話す
2階
・マコトと話す
ホール
・シェリルと話す
宿舎前
・マルチナがティーナを連れてくる
ホール
・ティーナたちと話す
自分の部屋
・ティーナを寝かしつける
研究所前
・カイルとレイコを目撃
レイコの部屋
・レイコと酒を飲む
宿舎前
・カズミがクリスを射殺

↑昨夜、身体を重ね合わせたクリスが骸に…

3日目

自分の部屋
・シルビアに話を聞く
教授の部屋
・マルチナと話す
研究室
・写真撮影
研究所前
・レイコと話す
2階
・シェリルが倒れている
デザイア中を回る※
宿舎前
・エレナと話す
格納庫
・シルビアと話す
浜辺
・日光浴中のカズミ

↑アルに心を許したカズミだったが…

浜辺
・カズミがケガをしている
カズミの部屋
・カズミと約束をする
メディカルセンター前
・ドアなどを調べる
診察室
・ペンダントを発見
メディカルセンター前
・レイコと話す
格納庫
・シルビアと話す
浜辺
・マルチナと話す
3階
・カイルに殴られ、気絶
自分の部屋
・シェリルの告白
格納庫
・血痕を発見
右手の通路
・カズミ絶命。脱出
飛行場
・格納庫爆発
自分の部屋
・マコトからの忠告

↑アルの腕の中で、カズミは何かを訴える

↑倉庫爆発！　マコトたちも駆けつけてくる

4日目

自分の部屋
・シェリルに起こされる
3階
・シェリルと話す
宿舎前
・カイルと話す
格納庫
・シルビアと話す
メディカルセンター前
・ティーナの悲鳴を聞く
・あたりを調べる
診療室
・レイコの後を追う
メディカルセンター前
・レイコのベルトを発見
研究所前
・銃声を聞く
受付
・ティーナの悲鳴を聞く
研究室
・あたりを調べると…
装置室
・ティーナと再会。
・マルチナ、ゲーツと話す。そしてアルは…

↑マルチナの願いは…

YU-NO この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

発売日	発売中（'97年12月4日）
発売元	エルフ
開発元	エルフ
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャー（マルチストーリーシステムA.D.M.S）
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	3枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス対応
バックアップメモリー	87・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

現代編のマップと、分岐ポイントでの行動内容を掲載。さらに全部で6つの宝玉ポイントを公開する。これで100%クリアを目指してほしい。

©elf

Point Guidance

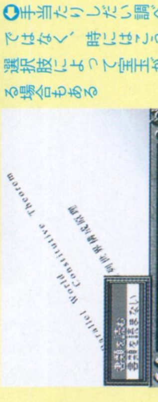
エルフが贈る大作ADV

オート分岐マッピング機能A.D.M.Sを搭載したアドベンチャー。失踪した父親を探すため、並列世界に散らばった宝玉を集めるのが目的の一つである現代編。そしてその宝玉によって誘われる異世界編に分かれている。現代編では、出会う女のコとの展開によってエンディングが分岐していく。果たして主人公の運命は？ そしてタイトルのYU-NOとは誰なのか？ 感動のラストは必見！

⇧サターン版では、パソコン版にはなかったオリジナルのアニメーションが流れる

宝玉ポイントその1

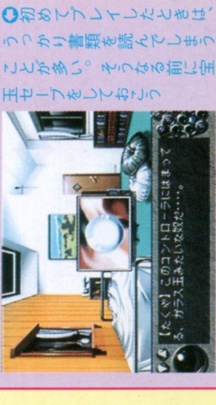
ここでは分岐マップ内の宝玉の入手方法を説明。各見出しに付いている番号をP112、114のマップ内の番号と対応させて宝玉の位置を示した。画面内を調べるだけで出現することもあれば、手順が必要な場合もある。



⇦手当たりしだい調べるだけではなく、時にはこういった選択肢によって宝玉が出現する場合もある

1 机のひきだしの中

自室のひきだしを開けると、中に書類が入っている。選択肢で「書類を読まない」を選ぶと宝玉が手に入る。「読む」を選んでしまったら、自室に入る前の行動からやり直すしかない。



⇦初めてプレイしたときは、うっかり書類を読んでしまうことが多い。そうなる前に宝玉セーブをしておこう

ちょっとしたコツが必要

2 土蔵の奥の部屋

土蔵内から奥の部屋に進むと奇妙な機械が置かれている。機械を調べると宝玉が入手できる。ただし、ワープゾーン①に入ったことがないとここまで進むことができないので、分岐ポイント9の手前で一度宝玉セーブしておこう。

⇦この後再びこの場所に来ることになるかもしれない

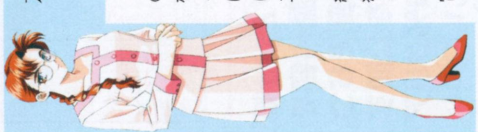
3 社の双子岩周辺

分岐ポイント21で女守衛に磁気カードを使わずに何回か話し掛けると、そのうちいなくなってしまう。それから社に行き、双子岩の間を調べると宝玉が手に入る。すると龍蔵寺が…。

⇦宝玉を手に入れた後、龍蔵寺が出現する。彼と話しているうちに、ワープゾーンによって飛ばされてしまう

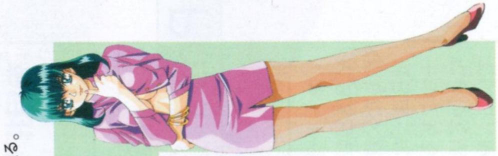
YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

主要キャラ紹介 I



有馬　亜由美
（声：井上　喜久子）

主人公の父・有馬広大は彼女の大学時代の恩師。広大の再婚相手となり、主人公の義母となったのだが半年も経たないうちに未亡人になってしまう。現在はジオ・テクニクス社の社員。工事に反対する市民団体から卵を投げつけられたり、TVで香織からの追及を受けた。彼女は疲れ果て、飲めない酒を飲んだり、家のカウンターでひとり涙を流す。そんな彼女に部下・豊富の魔の手が迫る。



朝倉　香織
（声：根谷　美智子）

人気TV番組「ニュース・プレゼンス」の女性キャスター。ジオ・テクニクス社の不正を暴き、亜由美を糾弾したかと思えば、龍蔵寺や豊富と裏で手を組んで、父親の研究について調べようとしている。だがある日、主人公は彼女と手を組んでジオ・テクニクス社内に潜入することになる。そこで見た「超念石」に彼女の目が輝いていく…。

武田　絵里子
（声：久川　綾）

２ヵ月前に境町学園に赴任してきた、校医兼主人公達のクラス担任。ボディコンスーツに白衣といういでたちで、ボサボサの髪にくわえタバコをしている。たまに夜になると白衣を脱ぎ捨て、龍蔵寺の後を付けたり、屋敷に忍び込んでいる。なぜか並列世界の秘密に詳しく、ピンチの時には助けてくれたりもする。

分岐ポイント前半部を紹介

現代編マップの前半部を掲載。メインに登場する女のコのシナリオを色別に分けた。美月（龍蔵寺）、亜由美、みお、香織、神奈ルートの順で進めば無理なくクリアできるはず。

⬆ストーリー前半部はまだ穏やかな感じが漂う。みおにメモ帳を返すことによって、こんな笑顔が見られることもある

どのルートを進むか

各分岐ポイントの数字は、このルート順で進んだときの順番。そのポイントでは、分岐する直前の場所と分岐するのに必要な行動、場所を掲載。Eは各シナリオのエンディングだ。

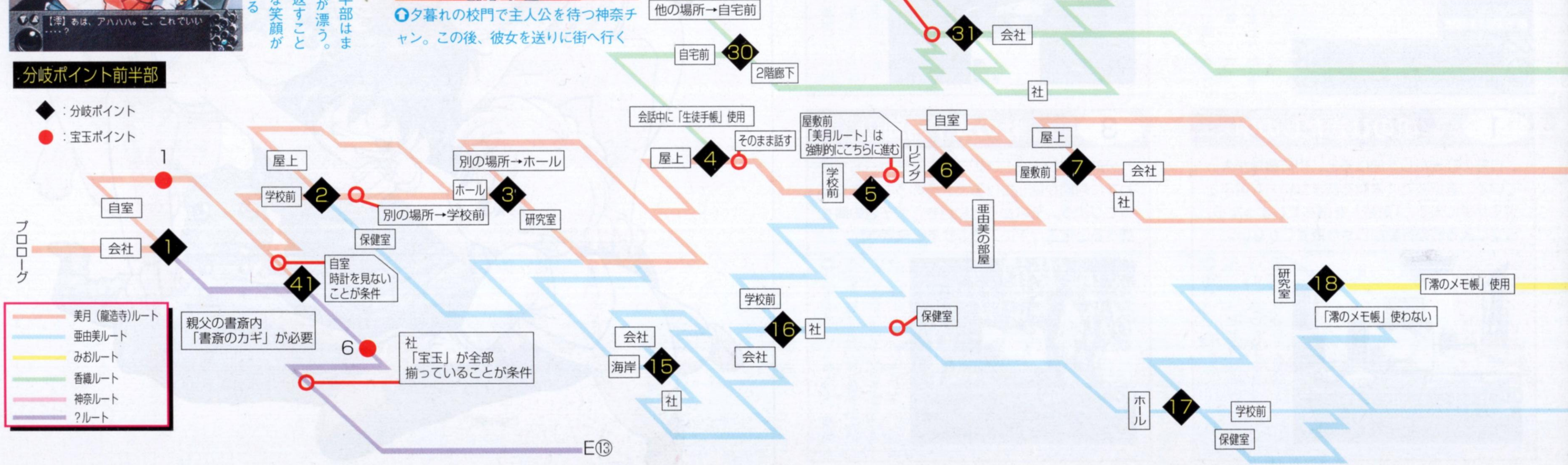
⬆夕暮れの校門で主人公を待つ神奈チャン。この後、彼女を送りに街へ行く

分岐5　条件がちょっと複雑

美月ルートで分岐ポイント4から5まで進んだ場合、強制的に上のルートに進む。一方、亜由美ルートで分岐ポイント16から5に進んだ場合は、E①とE②を見ていれば上に、見ていなければ下のルートに進む。E⑬を見ていれば、E①とE②を見ていても下に進む。

⬆結城からタタリについての噂を聞く。亜由美ルートで来た場合、この後屋敷前か保健室かで分岐する

・分岐ポイント前半部



YU-NO この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

物語は異世界へ

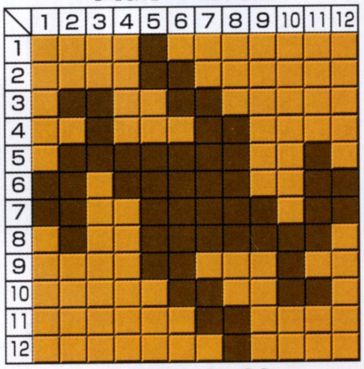
異世界編の導入部を紹介。最後の宝玉を手に入れた主人公は、同時に「親父の手記」を発見する。そこには母親のこと、父親が旅立った真の目的が語られていた。父親を追いかけ、剣ノ岬に急ぐ。

⇧父、広大の手記を読む。それによると本日、午後10時に剣ノ岬で何かが起こるようだが

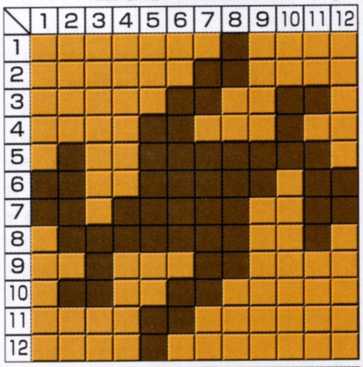
王の名を答えよ!!

地下洞窟内の操作盤に「王の名」を入力。みおルートにあった下記の石棺パズルを合体させて数値に置き換えよう。

右側の解答



左側の解答



YU-NO A girl who chants love at the bound of this world.

YU-NO A girl who chants love at the bound of this world.

宝玉ポイントその2 ちょっと難しい場所にある

ここでは、後半残り3個の宝玉の入手方法を説明。こちらもちょっとコツがいる。オープニングムービーにヒントが隠されていることもある。宝玉が全部揃ったらいよいよ異世界へ。これまでの謎が徐々に解き明かされる。

⇧亜由美さんと再会したときは何もなかった親父の部屋だが、今は父親がいたころと全く変わっていない

1 結城を連れて扉の前へ

分岐27で「結城を連れていく」を選択。洞窟内の格子状の扉まで進む。扉の横穴を調べると、2種類のメダルと一緒に宝玉を入手できる。美月さんを連れていくと宝玉は入手できない。

⇧美月さんを連れてきた場合、扉の横穴から2種類のメダルは入手できるものの、肝心の宝玉は出てこない

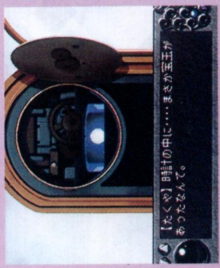
5 プロジェクターの裏

分岐ポイント37は社内の廊下。亜由美の部屋に入らず、いろいろな行動をしていると、奥の部屋が開いて中に入ることができる。奥の部屋では、右にあるプロジェクターの裏の暗がりあたりを調べると宝玉が出てくるはずだ。

⇧水槽には超念石があるが、宝玉を先に取っておこう

6 最後の宝玉は時計の中

分岐1で、自宅に戻り「書斎のカギ」で親父の書斎内に入る。龍蔵寺に引き渡す前のごちゃごちゃした室内で奥にある時計を調べる。文字盤が開けば、中に最後の宝玉が入っている。

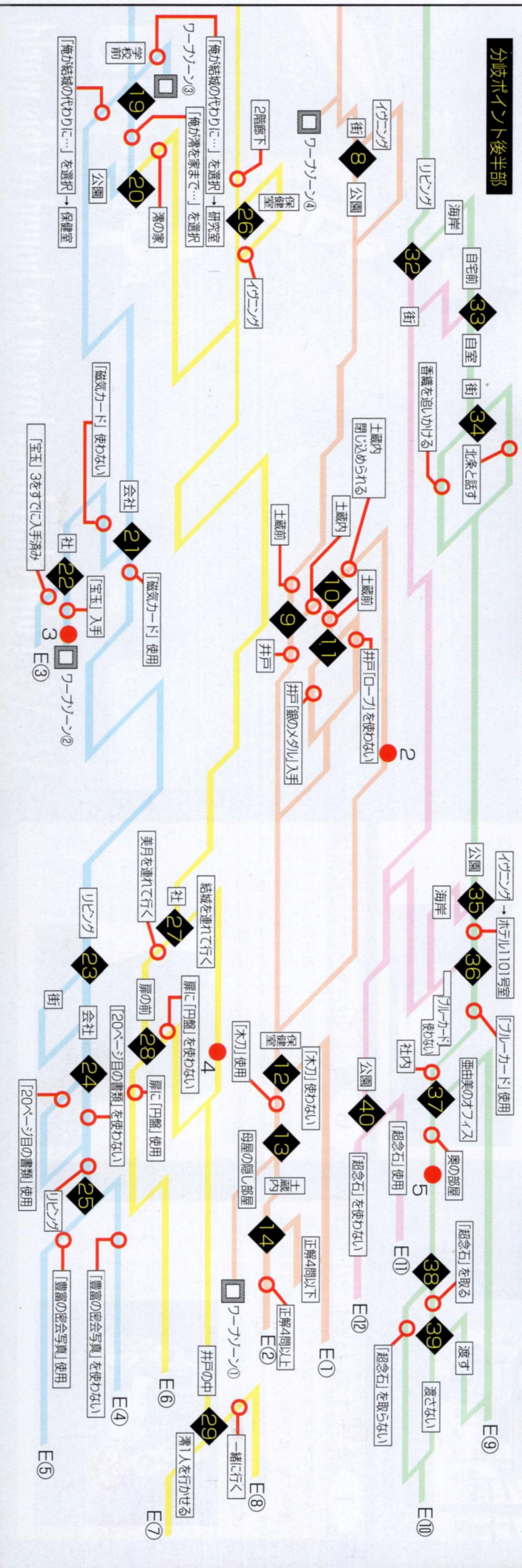


⇧時計にはガラス板がはめてある。それを取り、文字盤を調べてみると、文字がスイッチになっていることが分かる

分岐ポイント後半部を紹介

現代編分岐マップの後半部と分岐ポイントを掲載。4つあるワープゾーンだが、①は過去に通ってきたマップの中からランダムの場所に跳ばされる。②はプロローグ後の社に跳ばされる。③では④に跳ばされるのだが、④から入ることはできない。ワープゾーンとエンディングをすべて見れば100%クリアだ。

分岐ポイント後半部



エンディングは近い！

⬆ネックレスを捨てた神
奈チャンは、体が徐々に
弱りながらも語り始める

分岐10 土蔵から出られない!?

土蔵内で中のものを10回以上調べると閉じ込められ、上のルートに進む。ロープを入手後（すでにロープを持っていれば取らずに先に進む）、再び中のものを調べていると、本を読むことができ、奥の部屋に進める。ただし、ワープゾーン①に入ったことがないと閉じ込められることはない。

⬆土蔵に閉じ込められても慌てず
に色々な所を調べてみよう。本が
読めるようになるはずだ

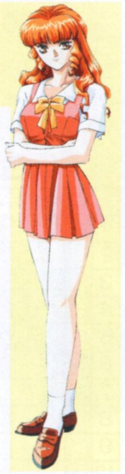
YU-NO
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

主要キャラ紹介Ⅱ

一条 美月
（声：佐久間レイ）

もと境町学園の非常勤講師で、現在は龍蔵寺の秘書をしている。昔、龍蔵寺へのかなわぬ恋のためか、父親の突然の死に悩む主人公と慰めあいの恋に落ちたこともあった。ある日、以前と変わってしまった龍蔵寺に疑問を感じ、主人公に相談する。再び主人公に心が引かれていくのだが、悲しい結末は次第に彼女のもとに近づいていく。

島津　澪
（声：冬馬　由美）



主人公のことが好きなのだが、その一言が言えず、逆にいつもツンツンした態度をとってしまう。美月と主人公のラブシーンを目撃して以来、彼女に対しては強い反発を見せる。実は歴史マニアで、広大の著作をもとに三角山の調査を進める。主人公との仲も進展するが、掲示板に貼られた怪文書のせいで傷つく。そして父である市長の汚職事件による辞任がTVに出た日、家出してしまう。

波多乃　神奈
（声：今井　由香）

1ヵ月前に境町学園に転入してきた美少女。やや協調性を欠くが、ひかえめな性格で優等生タイプに見える。だが学校外では父親ぐらいの男とホテル街を歩いていたなどという噂が絶えない。彼女は学園を退学し、首から下げているネックレスを奪おうとする北条にひとりで立ち向かおうとしていた。主人公は神奈チャンを救うことができるのか。

惑星強襲 オヴァン・レイ クォヴァディス2

発売日	発売中（'97年4月4日）
発売元	グラムス
開発元	グラムス
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーションRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	160・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

宇宙が舞台のドラマチックシミュレーションRPG。戦闘はリアルタイムで進行し、動画による視覚効果がさまざまな場面で挿入される。

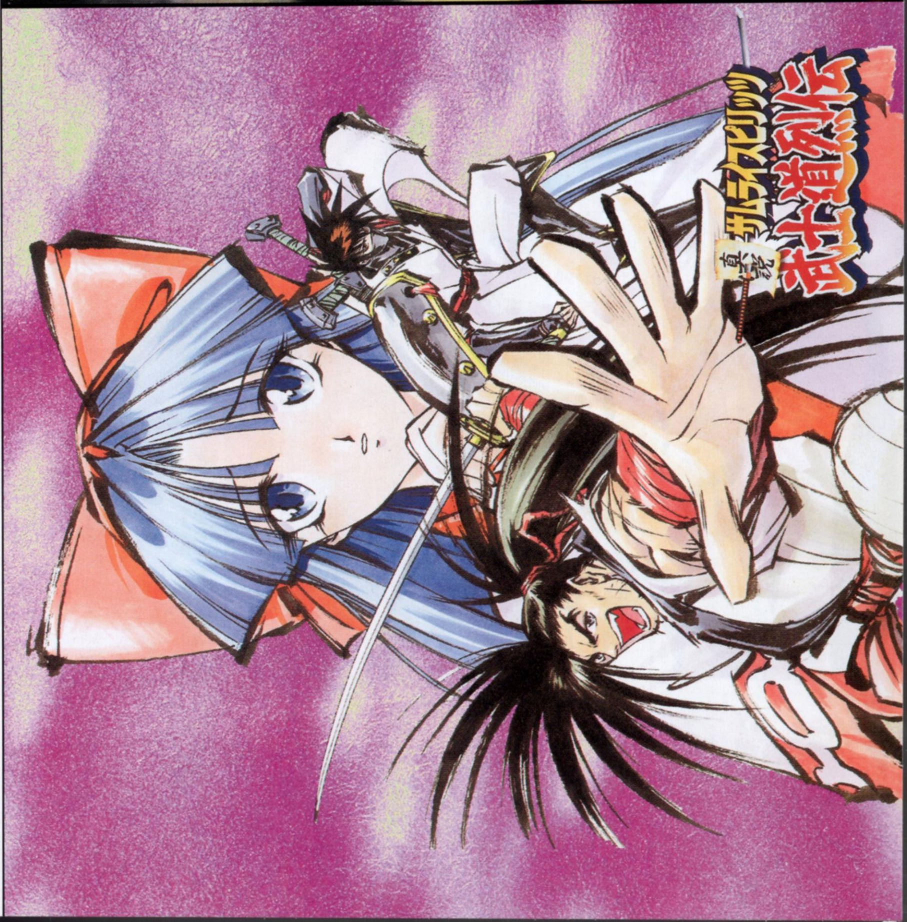
©GLAMS

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

発売日	発売中（'97年6月27日）
発売元	SNK
開発元	SNK
価格（税別）	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	45・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

SNKの人気格闘アクションがロールプレイングになった。2つのシナリオが用意されており、オリジナルキャラクタも多数登場する。

©SNK／フジテレビ・ASATSU
イラスト／しろー大野



VALUABLE CD JACKET

新世紀
EVANGELION 2nd
Impression

新世紀エヴァンゲリオン
セカンドインプレッション

発売日	発売中（'97年3月7日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚+音楽シングルCD1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	40・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

前作をパワーアップさせたシナリオメイキングアドベンチャー。戦闘はポリゴンになり、分岐によりシナリオも変化していくぞ。

©GAINAX／Project Eva／テレビ東京／NAS／SEGA

SONIC JAM™
ソニックジャム

発売日	発売中（'97年6月20日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	4800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	マルチコントローラー
バックアップメモリー	26・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

メガドライブで発売されている『ソニック』4本+ポリゴンで作られた「ソニックワールド」を収録。貴重な映像資料もあるよ。

©SEGA

データ・ハガキの情報満載!!

土星の王国

Game研究所……P86
コーンヘッドクラブ……P92
アンケートハガキからこんにちは！…P99
NEWS Dynamite!……P117
売り上げランキング……P120
前人気／移植希望ランキング…P121
ゲーム成績表……P122
ゲーム成績表特別企画……P130
リアルタイムゲームランキング…P134
読者プレゼント……P136

役に立たないページはまったくない！　土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする娯楽的情報コーナー群だ。

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国～係まで
詳しくは各コーナーの募集欄を

サターン関連の情報を隅々までフォロー！

NEWS Dynamite!

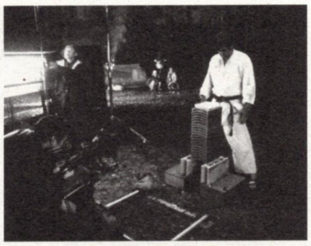
ニュースダイナマイト

サターン関連情報ページ！明けましておめでとう。今年最初の情報は、やっぱり"せがた三四郎"だ。ほかにも東京ゲームショウなど、気になる情報が満載だ。

CM 割れぬなら割るまでやるのがせがた三四郎という男なのだ

今やTV番組やCMの撮影にもCGや撮影上のトリックは欠かせない。そんな中、『ソロ・クライシス』篇のCM撮影現場で行われた肉体派撮影のエピソードをお届けしよう。

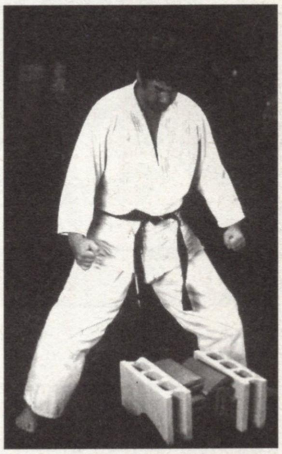
せがた三四郎が割らなきゃいけない瓦は15枚。重ねてみると50cmくらいの高さがある。藤岡弘さんも「頭での瓦割りなんか初めてだよ」と


⇧夜の撮影となり、かなり冷え込んできた中で熱演が繰り広げられた

言っていた難しいシーンだ。だが、いざ撮影となると表情は引き締まり、撮影現場は緊張感に包まれた。気合一閃、藤岡さんの額が瓦を捉えた！…割れない。最後の3枚が割れない。撮影スタッフからは「合成すればこれで良いんじゃないか」との声も出たが、藤岡さんの「せっかくだからもう1回やってみよう」という一声で再挑戦することに。この時の藤岡さんは、"せがた三四郎"そのもの（ってその人なんだけど）だった。

その後、2回目も失敗し、3回目の挑戦へ。そして瓦はすべて真っ二つに。短い静寂が過ぎ、監督から「カット！」の声がかかると、現場に居合わせたスタッフから大きな拍手が沸き起こった。ここにドラマあり。本物だから"せがた"は面白い。

⇦1～2回目の撮影ではどうしてもここまでしか割れなかったのだが…


⇨3回目の挑戦で見事にすべての瓦が真っ二つに！

EVENT 「東京ゲームショウ'98・春」続報 混雑緩和に配慮した会場設定に

3月21～22日にかけて一般公開される「東京ゲームショウ'98春」が、前回お伝えした7ホールから、さらに1ホールを追加した全8ホールにて開催されることが決定した。これは昨年秋に比べて1.3倍、一昨年夏の第1回開催時に比べると3.2倍というスケールになっている。

新たに追加された展示ホールにはイベントステージと入場ゲート、来場者の待機エリアだけを設け、毎回問題となっている混雑緩和に効果が期待できそう。さらに入場ゲートを前回の6基から20基に、当日券売場を8基から20基に増やしており、ここにも少しでも混雑を緩和させようという意図が見受けられる。

また、今回からはコンシューマ機だけでなく、パソコンゲームソフトを展示するPCゲームコーナーを新設し、「CESA大賞'97」のノミネート作品展示、最終投票コーナーも設けられる。ちなみに今回のCESA大賞はゲームショウ会場でユーザーからの最終投票を受け付け、4月3日に表彰式を行う。本誌でも2月にノミネート作品の発表と投票の告知を行うから、ぜひ参加してね。

⇧ポスター用にメインビジュアルを公募した結果、神奈川県在住の高校3年生、佐藤佳さんの作品を採用

OVA すみれVSカンナの初対決もある「サクラ大戦～桜華絢爛～」第二幕

発売以来、好評を博しているOVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」だが、その第二幕（第2巻）「桜の花に放てよ神剣」の情報をお伝えしよう。

2月25日に5800円（税別）で発売されるこのOVAは、帝国華撃団にすみれが入団（？）してのドタバタあり、「破邪剣征・桜花放神」を会得するまでのさくらのスポ根あり、そしてあの葵叉丹も黒之巣会幹部として登場する。そのあらすじは…

年は明けて新年、「太正11年」。降魔より帝都東京を護るべく、帝国華撃団総司令・米田のもとに集まった紅蘭、マリア、カンナ、そしてアイリス。彼女たちを待ち受けていたのは激しい降魔との戦い…ではなく、「大帝国劇場」花の舞台に立つためのダンスや発声練習だった。

そしてさらなる戦力強化のためにすみれを迎えた帝撃であったが、高飛車なすみれにカンナの怒りが爆発！　チームワークはガタガタに…。

まだ1巻を見ていない人は、急いでチェックしないとね。

⬆アイリスと米田の２ショット？

⬆相変わらず失敗→爆発とやってる紅蘭

⬆果たしてさくらは「破邪剣征・桜花放神」を会得できるのだろうか？

セガ直系 MMVレーベル1月の新譜

マーベラス　エンターテイメント（販売元：ポニーキャニオン）が1月にリリースするアルバムは、なぜかレースゲームばかり。ドライブ向きかな。

SONIC R

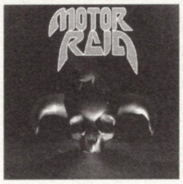
●価格：2310円（税込）●1月21日発売

人気のレースゲーム『SONIC R』のサウンドトラック。スピード感がある仕上がりで、クルマで聴くとついアクセルを踏んじゃいそう。

MOTOR RAID／WATER SKI

●価格：2310円（税込）●1月21日発売

最新アーケードゲームのサントラ。戦うバイクゲーム『MOTOR RAID』と、夏気分満点の『WATER SKI』を2枚組でカップリング。



POWER DRIFT

●価格：2310円（税込）●1月21日発売

なつかしの鈴木裕プロデュース作品のサウンドトラック第4弾は『パワードリフト』。SEコレクションも収録した初の完全版だ。

サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤

お祭ダンス　真宮寺さくら／私の青空　藤枝あやめ

●価格：1260円（税込）●1月21日発売

OVA「サクラ大戦～桜華絢爛～」の挿入歌とエンディングテーマを2枚組で収録する。

PRESENT SNKサポーターズクラブ1周年記念 SNKキャラ入りPHSをプレゼント

SNKでは、ファンクラブ「SNKサポーターズクラブ（SSC）」の設立1周年を記念して、SNKキャラ入りPHSを応募者全員にプレゼントするキャンペーンを行っている。キャライラストがアステルPHSの液晶画面の透明カバーに入り、キャラは『餓狼』『サムスピ』『KOF』シリーズから好きな人物を選べる。

申し込むにはSSC会員（1月に会員期間が終了する人は継続が条件）、または1月20日までに新規・継続入会した人であること、それとPHSの3ヵ月以上の使用と基本料金の支払いが条件となっている。

応募方法は官製ハガキに会員番号、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号、保護者氏名（18歳未満の人のみ）を明記して下記まで。締め切りは2月27日必着。SSC入会のお問い合わせはSSC事務局　TEL 06－339－3610まで。

〒564（2月2日以降は〒564-0053）大阪府吹田市江の木１－６
（株）エス・エヌ・ケイ　SNKサポーターズクラブ事務局
「キャラクターPHS」プレゼント係

EVENT『電脳戦機バーチャロン』マスターのテクニックを身近に感じられるエリア大会

現在開催中の、『電脳戦機バーチャロン』最強プレイヤーを決める「電脳戦機バーチャロン　ファイナルミッション」。各店舗大会はそろそろ終了したが、次は全国大会への出場権を賭けたエリア大会が開催される。店舗大会を勝ち抜いた猛者たちがエリア最強のために戦う様を、ぜひとも観戦しに行こう。

開催日は2月15日と22日に分かれているから、下の表をしっかり見て、開催日を間違えないようにね。

エリア	店舗名	お問い合わせ先	開催日／開催時間
札幌	ハイテクセガススキノ	011-532-9055	2月22日／14：00
旭川	セガ・エルゴ	0166-25-3744	2月22日／14：00
帯広	セガワールド音更	0155-30-1661	2月22日／14：00
函館	セガワールド昭和	0138-47-8350	2月22日／14：00
青森	セガワールド青森	0177-22-9201	2月15日／17：00
盛岡・秋田	ハイテクセガ盛岡	0196-23-2562	2月15日／13：00
仙台・山形	セガワールドセッツウイングス	022-384-8950	2月15日／15：00
郡山	ハイテクランドセガ郡山	0249-39-2277	2月15日／13：00
茨城	ハイテクランドイタリア	029-233-0680	2月15日／15：00
栃木	ハイテクセガ　ロブレ	0285-25-8565	2月15日／15：00
群馬	セガワールドパパス	0270-25-4221	2月15日／14：00
千葉	オーツーパーク　セガワールド	043-254-5469	2月22日／15：00
埼玉	セガワールド川口	048-226-1191	2月22日／15：00
東京北	池袋GIGO	03-3981-6906	2月22日／16：00
東京南	新宿スポーツランド中央口	03-3352-1637	2月15日／13：00
東京西	セガワールド八王子	0426-27-1941	2月22日／16：00
神奈川	八景島カーニバルハウス	045-788-9657	2月22日／14：00
静岡	セガワールド静岡	054-252-3591	2月22日／12：00
長野	川中島アミュージアム	0262-86-2093	2月22日／16：00
新潟	セガワールド　マリンフェスタ	025-241-2249	2月15日／14：00
北陸	セガワールド金沢	0762-34-1901	2月22日／15：00
東海	セガ・デポルテ	052-222-3920	2月22日／14：00
関西	ハイテクランドセガアミューズメントシアター	06-647-0716	2月15日／15：00
岡山	セガワールドアストロパーク	086-464-2257	2月15日／13：00
広島	広島GIGO	082-541-6345	2月15日／16：00
山口	KISS　SEGA	0832-54-7950	2月15日／18：00
高松	セガワールド高松	0878-66-9526	2月22日／17：00
松山	ハイテクランドセガ　K.B	0899-21-5116	2月15日／18：00
北九州	ハイテクランドセガ　アルマジロ	093-641-7397	2月15日／13：00
福岡	スーパーコメット西新	092-844-3550	2月22日／13：00
長崎	セガワールド時津	0958-81-2037	2月15日／13：00
熊本	セガワールドくまなん	096-378-7398	2月22日／15：00
大分	セガワールド高城	0975-56-9072	2月22日／15：00
宮崎	セガワールドパラダイスガーデン	0985-21-1391	2月22日／15：00
鹿児島	セガワールド鹿児島	099-253-9512	2月22日／15：00
沖縄	セガワールド沖縄	098-861-7991	2月22日／13：00

今号の注目作 PICK UP —正月気分のロングバージョン—

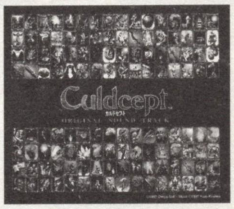
街 オリジナルサウンドトラック

CD
●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●価格：3568円（税込）●発売日：1月21日

期待のサウンドノベル『街』のゲーム中に使用される楽曲から、音楽制作スタッフ自らが厳選した58曲を2枚組で収録。スペシャルドラマ「ピンクなCD：青ムシSHOW」を収録した8cmCDも同梱。

Culdcept オリジナルサウンドトラック

CD
●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●価格：2548円（税込）●発売日：1月21日



ゲームミュージック界のカリスマ、古代祐三を起用したことでも有名な『カルドセプト』のサウンドトラック。MIDIオーケストラとして作曲された曲にアレンジを加えた楽曲も収録される。

バイオハザード ～マコバヴィレッジの惨劇～

CD
●発売元：ソニーレコード
●価格：2854円（税込）●発売中

『バイオハザード』のラジオドラマをCD化。人気声優、宮村優子が主人公ジル・バレンタインを演じている。それ以外の登場キャラはすべてオリジナルで、ゲームとは違った新たな恐怖が繰り広げられる。

エルフ版 下級生 Melody

CD
●発売元：ピンクパイナップル
●価格：3059円（税込）●発売日：1月23日

『下級生』のOVAを制作・販売しているピンクパイナップルから発売される、出演声優によるヴォーカルアルバム。生バンドによるアコースティック・レコーディングによる、等身大の歌声が楽しめる。

サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団・特別公演「愛ゆえに」

VIDEO
●発売元：バンダイビジュアル
●価格：5800円（税別）●発売日：1月25日

昨年夏に開催された「サクラ大戦歌謡ショウ」の公演をほぼノーカットで収録し、さらにリハーサル風景やインタビューなどの未公開映像も入っている！　約120分に渡って繰り広げられる夢のライブを、とくとご覧あれ。

落ちゲー・デザイナー 作ってポン！ オフィシャルガイドブック

BOOK
●発売元：光栄
●価格：1300円（税別）●発売中

自分で落ち物ゲームを作って遊べる『落ちゲー・デザイナー作ってポン！』を遊び尽くすためのノウハウを満載した公式ガイドブック。各種ツールの基本システムからツールの活用法、多くの作成例まで詳しく網羅するプレイヤー必読の書。

TOPIC 『街』の出演者2人がゲーム同様 タワーレコード渋谷店のレジに立つ

サウンドノベル『街』の発売日である1月22日の14：00～15：00、ゲームではタワーレコードのバイト店員を演じる伊藤さおりさんと谷口あゆみさんが、実際にタワーレコード渋谷店（東京都渋谷区神南1-22-14）に店員として現れるぞ。

⬆左が美子、右が薫。この2人が揃って『街』を売ってくれるのだ

2人が演じる細井美子、秋山薫のコンビは、ゲームでは7Fの書籍担当だけど、この日は2Fのゲームコーナーのレジに立ってくれる。ここで『街』を購入した人へ、店員としてソフトを手渡ししてくれるのだ。

体験版をプレイした人にはおなじみのこのコンビからソフトを買うことなんて2度とないはず。東京近郊に住んでいる人なら、ここへ『街』を買いに行くしかないでしょ！

12月12日号 No.23アンケートプレゼント当選者発表

①この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO 愛知県／杉本祐 三重県／尾崎卓 奈良県／池田元彦 山口県／御手洗晋 福岡県／八木司郎 **②X-MEN VS. STREET FIGHTER** 東京都／守屋慎吾 新潟県／金澤学 京都府／細見きえ 和歌山県／岩橋司 広島県／足利洋志 **③SONIC R** 福島県／松村真理 東京都／荒木謙吾 東京都／金谷大介 新潟県／須貝努 岐阜県／岩佐健司 **④セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ** 栃木県／高橋篤 東京都／小山栄二 長野県／小笠原隆法 愛知県／三輪理之 福岡県／奥川俊平 **⑤デビルサマナー ソウルハッカーズ** 栃木県／伊谷野友志 静岡県／請井宏征 愛知県／貞方功二 兵庫県／箱崎正春 長崎県／黒川秀則 **⑥プリンセスクラウン** 岩手県／斉藤高史 宮城県／鈴木ひろみ 東京都／国吉智也 神奈川県／大竹鉄志 岡山県／中浜正則 **⑦七ツ風の島物語** 新潟県／浜川伸也 大阪府／三野克佳 京都府／浜田孝士 福岡県／上島隆秀 鹿児島県／深川恭平 **⑧Hop Step あいどる☆** 千葉県／沼野久美 東京都／那須康弘 東京都／速水千秋 神奈川県／飯田祥子 兵庫県／小畑真紀 **⑨Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2** 東京都／加藤司 愛知県／川上真紀 兵庫県／小野木康文 熊本県／谷口ともこ 沖縄県／城間弘克 **⑩ウォークラフトⅡ：ダーク・サーガ** 東京都／伊藤萌 岐阜県／北島稔 岡山県／大隅宏幸 鳥取県／高橋重郎 大分県／吉野裕嗣（以上敬称略）

Dynamite! PRESENT

1 『七ツ風の島物語』ソフト

提供：エニックス

5名

雨宮慶太氏が長年暖めていた作品をアドベンチャーゲームにした、不思議な世界を垣間見ることができる『七ツ風の島物語』ソフトを5名に。

2 『湾岸トライアルLOVE』ストップウォッチ

提供：ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）

レースゲームと恋愛シミュレーションを同時に楽しめる異色のソフト『湾岸トライアルLOVE』のロゴが入ったストップウォッチを3名に。

3名

3 子安・氷上のゲムドラナイト ON CD サイン色紙

提供：サイトロン・アンド・アーツ

5名

人気ラジオ番組「子安・氷上のゲムドラナイト」のCD化を記念して、パーソナリティの子安武人、氷上恭子さんの2人のサイン色紙を5名に。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号（7桁でお願いします）、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、下記のあて先まで送ってください。締め切りは1月29日必着。当選者の発表はNo.5にて行います。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「1月30日号D・P」係

※雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気&移植希望ランキングを掲載! この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

サターン売り上げRANKING ランキング

とうとう発売された『グランディア』。危なげなく頂点へ

年末商戦の有終を飾ったのは、ユーザーの期待を一身に背負った超大作RPGの『グランディア』。技術屋集団のゲームアーツが、凝りにこりまくって完成させただけあって、ゲームには絶賛の声が集まっている。

気になる販売本数だが、初週で推定18万970本。これは、昨年9月25日に発売された『スパロボF』の初週37万700本と比べると、イマイチ迫力に欠けた印象が強い。

近頃のゲームソフトの価格は、5800円というのが通例となっている。それに比べて『グランディア』は7800円と高額なため、値段が下がるまで待とうと買い控えが起こったことが理由の1つとして考えられる。

しかし、ここで終わらないのが『グランディア』。初週にある程度の売り上げを記録しても、翌週にはガクンと落ちてしまうのがサターン市場の特徴とされている中で、『グランディア』は2週目、3週目に突入しても1週目の勢いを落とさず、常に5万本以上の推定販売本数を記録。早くも30万本を超える勢いである。週に5万本ずつ売れ続けること自体サターンでは珍しい。しばらくは安定した売れ行きが期待できそうだ。

ランクインしている他のソフトに関しても、年末商戦時期に発売された多くが、コンスタントに累計で10万や20万本を突破している。サターン市場も円熟し、安定期に入ったといえるのではないだろうか。

'97年12月15日～12月21日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	グランディア	ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	180,970	180,970
2	6	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／'97年11月20日／5800円	26,300	290,040
3	1	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ／'97年12月11日／4800円	14,270	59,380
4	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／'97年11月27日／7800円	13,700	166,830
5	7	サターンボンバーマンファイト!!	ハドソン／'97年12月11日／5800円	11,020	24,410
6	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む)	エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	8,630	126,580
7	9	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／'97年11月13日／6800円	8,190	244,020
8	11	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／'97年11月27日／5800円	6,000	94,090
9	初	蒼穹紅蓮隊 御徳用	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／'97年12月18日／2800円	5,640	5,640
10	3	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師～	imadio／'97年12月11日／5800円	5,570	25,300

'97年12月22日～12月28日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	1	グランディア	ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	58,290	239,260
2	2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／'97年11月20日／5800円	25,800	315,840
3	初	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	アトラス／'97年12月23日／2800円	25,180	25,180
4	初	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (お買い得セット含む)	SNK／'97年12月23日／5800円 (お買い得セット7800円)	25,010	25,010
5	4	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／'97年11月27日／7800円	18,210	185,040
6	5	サターンボンバーマンファイト!!	ハドソン／'97年12月11日／5800円	11,220	35,630
7	3	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ／'97年12月11日／4800円	9,350	68,730
8	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む)	エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	8,880	135,460
9	ー	SONIC R	セガ／'97年12月4日／5800円	7,230	34,870
10	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／'97年11月13日／6800円	7,050	251,070

'97年12月29日～'98年1月4日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	1	グランディア	ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	55,290	294,550
2	2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／'97年11月20日／5800円	30,530	346,370
3	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／'97年11月27日／7800円	21,180	206,220
4	6	サターンボンバーマンファイト!!	ハドソン／'97年12月11日／5800円	14,440	50,070
5	8	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO (シャトルマウス同梱版含む)	エルフ／'97年12月4日／7800円 (シャトルマウス同梱版9800円)	10,350	145,810
6	9	SONIC R	セガ／'97年12月4日／5800円	10,090	44,960
7	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (お買い得セット含む)	SNK／'97年12月23日／5800円 (お買い得セット7800円)	9,820	34,830
8	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／'97年11月13日／6800円	9,410	260,480
9	7	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ／'97年12月11日／4800円	9,380	78,110
10	ー	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／'97年11月27日／5800円	7,820	107,460

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

RANKING STREET

前人気 RANKING ランキング

圧倒的な支持、今年の春は『サクラ大戦2』で決まり!?

前号にて、戦闘画面がついに公開された『サクラ大戦2』が422という高ポイントで堂々の1位に。ちなみに、去年発売の作品の中でポイントが400を越えたことがあるのは『下級生』(495ポイント)、『同級生2』(417ポイント)、『スーパーロボット大戦F』(436ポイント)の3本のみ。このことからも『サクラ大戦2』に対するユーザーの期待度がうかがえるところだろう。その他に注目したい作品は、初登場18位の『シャイニング・フォースⅢ シナリオ2』。今回のランキング集計時期は、ちょうど年末～年明けのいわゆる冬休み。ということで『シャイニング・フォースⅢ シナリオ1』を休みの間にクリアしたというユーザーも多く、早く続きがやりたいという願いがポイントを集める結果に繋がったのではないのだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	今春	422
2	2	EVE The Lost One	imadio	3月12日	283
3	3	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	今春	282
4	5	センチメンタルグラフティ	NEC インターチャネル	1月22日	280
5	4	慟哭 そして…	データイースト	2月26日	234
6	8	THE KING OF FIGHTERS'97 (ザ・キング・オブ・ファイターズ)	SNK	今春	155
7	6	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～	バンダイ	4月9日	153
8	11	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	今春	139
9	7	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド	3月12日	135
10	9	ルナ エターナルブルー(仮称)	角川書店/ESP	未定	112
11	9	フレンズ ～青春の輝き～	NEC インターチャネル	未定	105
12	14	ドラゴンフォースⅡ ー神去りし大地にー	セガ	3月	88
13	16	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	セガ	1月29日	87
14	20	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	2月26日	77
15	19	プロ野球チームもつくろう!	セガ	2月19日	76
16	13	バーチャファイター3	セガ	未定	71
17	22	バイオハザード2	カプコン	未定	70
18	初	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2(仮称)	セガ	今春	68
19	15	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	67
19	26	スレイヤーズろいやる2(仮称)	角川書店/ESP	未定	67
21	28	街	チュンソフト	1月22日	59
22	30	THE HOUSE OF THE DEAD (ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド)	セガ	3月	57
23	17	ドラゴンナイト	エルフ	未定	56
23	28	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 ～彩のラブソング～	コナミ	3月19日	56
25	21	BLACK/MATRIX (ブラックマトリクス)	NEC インターチャネル	未定	54
26	23	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン	2月下旬	53
27	24	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	2月	48
28	17	BURNING RANGERS (バーニングレンジャー)	セガ	2月26日	47
29	26	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランドカンパニー	1月29日	46
30	ー	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	今春	45

RANKING STREET

移植希望 RANKING ランキング

祝!『エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』移植決定

昨年のNo.14にて、メーカー直撃のコーナーで「移植の可能性は皆様の熱意によって～」というコメントを受けて以来、実に12回連続1位という快挙を成し遂げた『エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』の移植がついに決定!! 移植の可能性は低いなどと囁かれていたが、ユーザーの熱意はしっかりと伝わったようだ。さて今号のランキングだが、初登場作品が3本となかなかにぎわいのある結果となっている。その中でも特に注目したいのが、6位の『テイルズ オブ デスティニー』。前作の『テイルズ オブ ファンタジア』も10位と、なかなかの人気ぶりだ。『鉄拳』シリーズに代表される、ポリゴンを多用した作品はハードの特性上移植は難しいかもしれない。しかし、このシリーズなら…。ナムコさん、どうでしょうか?

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	4	To Heartⓟ	リーフ	アドベンチャー	44
2	6	ああっ女神さまっⓟ	バンプレスト	アドベンチャー	40
3	7	電車でGO!㊫	タイトー	シミュレーション	36
4	2	Pia♡キャロットへようこそ!!2ⓟ	カクテル・ソフト	アドベンチャー	33
5	5	幕末浪漫 月華の剣士㊫	SNK	格闘アクション	30
6	初	テイルズ オブ デスティニーⓅ	ナムコ	ロールプレイング	28
7	14	ファイナルファンタジーⅦⓅ	スクウェア	ロールプレイング	27
8	3	魔装機神Ⓢ	バンプレスト	シミュレーション	24
9	9	ストリートファイターⅢ㊫	カプコン	格闘アクション	21
10	10	テイルズ オブ ファンタジアⓈ	ナムコ	ロールプレイング	20
11	7	サガ フロンティアⓅ	スクウェア	ロールプレイング	12
12	ー	ブレス オブ ファイアⅢⓅ	カプコン	ロールプレイング	11
12	初	私立ジャスティス学園㊫	カプコン	格闘アクション	11
14	12	レンタヒーローⓂ	セガ	アドベンチャー	10
14	初	戦巫女ⓟ	アリスソフト	シミュレーション	10

メーカー直撃!! 続編希望をかなえてもらいた～い!

前号で結果発表した第2回続編希望ランキング。1位は『天外魔境 第四の黙示録』、2位は『ガーディアンヒーローズ』であった。そこで今回、続編制作の可能性はあるのか直撃を敢行。まずはハドソン藤原さんからのコメントだ。

「『天外魔境 第四の黙示録』への続編希望が高いとのご案内、うれしくなりますね。ただ、続編の制作をするかどうかは、弊社なりの方針を持って決めていきたいと思いますので、現段階でのコメントは控えさせていただきます」

とのこと。さらに間髪入れずに、次はトレジャーの前川さんからコメントをいただいたぞ。

「『ガーディアンヒーローズ』が、多くの方に支持されていることは非常にありがたく思います。ですが、今のところ『2』の制作予定はありません。しかし、『ガーヒー』と同じメインデザイナーとメインプログラマーがチームを組んでゲームを制作すれば、同じ感覚で楽しめるゲームができると思います。今後もサターンの開発は続けていきますので、これからも応援よろしくお願いします」

とのこと。残念ながら両作品とも続編は難しいみたいだ。

※このデータは本誌1号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、㊫は業務用、Ⓜはメガドライブ、Ⓟはプレイステーション、Ⓢはスーパーファミコン、64はNINTENDO64、ⒻはPC-FX、ⓟはパソコンを表します。

RANKING STREET

ゲーム成績表
読者ランキング & ゲーム批評

『YU-NO』、6項目すべてが4点を超え、歴代4位をゲット!!

圧倒的な強さの『YU-NO』を筆頭に、総合点が20点を超えたソフトは、対象ソフト19本中なんと14本！久しぶりにハイレベルな成績表となった。年の瀬だったこともあり、みんな評価を甘めにしたのかな？

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌1号発売日（'97年12月26日）の2週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位						
1	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	エルフ	12月4日	7800	26.46	4	4.75	4.07	4.12	4.20	4.69	4.63
2	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	11月27日	7800	24.73	23	4.46	3.86	3.99	4.29	4.27	3.85
3	銀河お嬢様伝説ユナ3　～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	12月4日	5800	23.17	78	4.65	3.78	3.80	3.54	3.98	3.41
4	COTTOn2	サクセス	12月4日	5800	22.76	105	4.59	3.69	3.59	3.48	3.83	3.59
5	バブルシンフォニー	ビング	11月27日	3800	22.67	115	4.19	3.81	4.19	3.62	3.67	3.19
6	ウォークラフトII：ダーク・サーガ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	11月27日	5800	22.43	130	4.00	3.57	3.43	3.57	4.14	3.71
7	ブルーブレイカー　～剣よりも微笑みを～	ヒューマン	11月27日	6200	22.41	132	4.22	3.64	3.55	3.39	3.73	3.88
8	SONIC R	セガ	12月4日	5800	22.19	149	4.24	3.86	3.61	3.20	3.64	3.63
9	リフレイン　ラブ　～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	11月27日	6800	22.03	160	4.16	3.62	3.65	3.57	3.59	3.43
10	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ	11月27日	5800	21.51	195	3.43	3.97	3.61	3.54	3.62	3.33
11	ヴァンダルハーツ　～失われた古代文明～	コナミ	11月27日	4800	21.50	197	3.50	3.42	3.67	3.58	4.00	3.33
12	実況パワフルプロ野球S	コナミ	12月4日	5800	21.27	210	3.73	3.54	3.51	3.30	3.81	3.38
13	七ツ風の島物語	エニックス	11月27日	6800	20.97	232	4.11	3.63	3.11	3.14	3.23	3.74
14	馬なり1ハロン劇場	マイクロビジョン	12月4日	5800	20.73	262	3.91	2.91	3.27	3.18	3.73	3.73
15	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	セガ	11月27日	4800	19.92	347	3.58	3.33	3.33	3.42	3.42	2.83
16	バーチャル競艇2	日本物産	12月4日	6800	19.86	353	2.71	3.14	3.00	3.43	3.71	3.86
17	GRANDRED	バンプレスト	11月27日	5800	19.69	368	3.15	3.46	3.54	3.08	3.62	2.85
18	ガイア・ブリーダー	アスペクト	11月27日	5800	19.00	453	3.25	3.00	2.88	3.13	2.88	3.88
19	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	12月4日	6800	16.11	644	2.22	2.56	2.56	2.78	2.89	3.11

1位　98%　2%

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

甘いささやき

A.D.M.Sによって綴られる並列世界のさまざまなストーリー。やがてそれがひとつになり、謎が解けていくプロセスにとても感動しました。さりげなく、時には力の限り感情をぶつけてくるキャラたちのかわいらしさ、せつなさに胸を打たれます。哀しいシーンを例に挙げると、抑えた感じのセリフにも深い哀しみが表現されていて、声優さんの迫真の演技とあいまって、とてもいいシーンに仕上がっています。また、「ユーノパーフェクトマスター」を目指す！　といった気持ちにもさせてくれます。細かいところでは、後半たまーにそのキャラの声優さんではない人が声を当てているときがありました。それでも1つのゲームとしてみれば、X指定廃止のとき危惧された表現の自由度の低下は心配ないと実感できる、本当におもしろいソフトでした。（　：100時間以上）

（新潟県／ダイアモンドコアユーザー）

感動！　今までプレイしたアドベンチャーで一番感動した。とにかくシナリオが本当にすばらしく、世界観がしっかりしていて奥が深い。何といっても個性豊かなキャラクタたちがそれぞれの思惑を胸にゲームの中で生きている。シナリオの良さもさることながら、新システム「A.D.M.S」の凄さも見逃せない。これは本作のテーマである“並列世界”を表すのに最適で、複雑になるシナリオをわかりやすく解説している。また、従来のADVと違い分岐点の視覚的確認が可能で、どのような選択肢を選んだのか一目でわかる。さらにサウンドも秀逸のデキだと思う。追いつめられたときの緊張感、不気味な洞窟を探索するときの恐怖感、愛しい人と共に時を過ごすときの幸福感など、すべての場面において効果的で、かつその場を盛り上げている。CGも美麗で、まさに非の打ちどころのない、不朽の名作と言っていいだろう。（　：55時間）

（千葉県／姜維伯約・22歳）

プレイする前は、新システムや物語の世界観、並列世界というものに多少の戸惑いはあったが、いざフタを開けてみると割とスムーズに、しかも見事にハマれた。この作品の1番の魅力は「A.D.M.S」による分岐マップにあると思う。始めはこのマップ表示がおもしろ味を半減させてしまうのではないかと心配していたが、実際にプレイしてみるとこれが非常に刺激を与えてくれた。この手のゲームにありがちな「ロード後に何をしていいかわからなくなる」といった状況も回避できるため、必要性の高い存在だと感じた。とにかく分岐点とエンディングの種類が豊富だが、何より深いのがシナリオ。物語の基盤である並列世界を飛び回るうちに、最初はぼやけていたイメージが数々の謎を解いていくことにより、次第に1本の道筋につながっていく。この醍醐味ともいえる感覚を何度も感じられるのがたまらない。色味的にもきれいごとだけではない人間臭さが漂っていて、感情を大きく動かされた。全体としてみても最高といえるデキになっている。もちろん期待するのは本作の続編だが、それに限らずこのシステムを継承した作品に再び出会えることを切に願っている。（　：60時間）

（大阪府／只今宝玉マーク付き）

分岐式のADVは往々にして2回目以降のプレイが面倒なものだが、本作に関しては練り込まれたシナリオ、新機軸のA.D.M.Sのおかげでその苦痛を感じずに楽しめた。とくに奥深いストーリーを存分に楽しむにはA.D.M.Sは最適といえるだろう。何といっても分岐が視覚的にわかるので、行き詰まるということはほとんどなく、ストーリーに集中できるのがいい。それでいて宝玉セーブはそれなりに考えてやらないと

※データは本誌'97年24号のアンケートハガキから無作為に500通選び抽出したものです。
※　は大体のプレイ時間です。ちゃんとプレイしているのか？　参考するに足りるのか？　どの程度の時間プレイして批評分を書いたのか？　このコーナーを読む際の判断基準にして下さい。

効率よく探索できないところなど、ちゃんとプレイヤーの介入する余地が残されているのは素晴らしいと思う。また、ほとんどのADVは受動的に一本道を辿らなければならなかったのに対し、本作は能動的にストーリーを終えるので、達成率への反映に素直に喜べる。このような作品にめぐり合えて本当に良かったと思う。

（：43時間）

（福岡県／西田勝彦・26歳）

サターンのADVの傑作といえる1本。「時間」を扱うゲームゆえに、シナリオ細部の整合性の低さはさておき、その雄大なストーリー、シナリオの展開は素晴らしいの一言に尽きる。序盤から多くの謎がプレイヤーをグッと引き付けるし、中盤以降はこれでもかというほど盛り上がり感動させられる。キャラの魅力も全編にちりばめられ、まるで大河ドラマの人間関係のようなストーリーが展開される。感情移入の手助けとなる美しいグラフィックやBGMの良さも際立っている。さらにエルフ独特の味のあるテキストは読んでいて退屈しないし、A.D.M.Sが飽きさせない程度の作業を提供している。ストーリーとそれを支える環境がバランスよくまとまった見事な1本になった作品だ。（：？時間）

（岐阜県／O2・21歳）

今までにない世界観が素晴らしい！　伏線に次ぐ伏線で、一回クリアしただけでは話が見えないが、プレイするたびにその謎が判明していくので、やればやるほどのめり込んでいく。分岐システムは複雑そうにみえたが意外とサクサク進むので快適。アイテムをどこで使うかといった判断が微妙で、謎解きも少々難だが、間違いなくハマれる作品。各人物の個性と練り込まれたシナリオが秀逸で、今までに出たエルフの作品中No.1とも言える良作だった。（：65時間）

（神奈川県／宮原あすな・19歳）

「シナリオ」に関しては、これだけプレイヤーを引き込んだ作品は今までにない。その理由の1つとしてグラフィックの美麗さが挙げられる。『下級生』でみせた高画質のグラフィックに勝るとも劣らないデキに仕上がっている。「アニメーション」に関しては、少し画面の粗さが目立ったが、物語に入り込むための演出としての役割は十分に果たしている。そして予想を遥かに上回るほどよく練り込まれた「システム」。A.D.M.Sシステムという新しいシステムなのだが、このマップと宝玉セーブという本作独自のセーブ方式により、複雑な分岐をなす並列世界の探索を容易なものとしてくれている。最初はセーブ＝並列世界間での移動という独特の宝玉の使い方にとまどうが、数時間プレイしているうちにかかってくるので気にするほどのことでもない。ADVという面を含んでいるが、無駄にクリックさせたり、同じところを何度も行き来するといった不都合な操作はないので、素直に物語に入っていける。環境設定の面でも、プレイヤーが快適に遊べるようにと、音声の調整、キャラボイスの設定、カーソル速度など、基本的なところがしっかりおさえられており、この点でも不満はない。はっきり言って欠点は見当たらない。それほどまでに良くできた作品だと思う。（：75時間）

（京都府／おりんぴあ・18歳）

基本的にストーリーは一本道。しかし、1回のプレイで得ることのできる内容は話のほんの一部なので、行動の分岐点へと時間を遡らなくてはいけない。それを繰り返しながら核心へ迫っていくのだが、この一見作業とも思える一連のことが、何の違和感もなく受け入れられた。すなわち、それぞれの分岐点に戻る（ロードする）不自然さがない、よく練られたストーリーの妙だといえる。また、元がパソコン版の18禁ゲームということで、きわどいシーンのテンションダウンは否めない。しかし、魅力的なキャラたちの絶妙なカメラアングルは、パソコン版をプレイした人たちでも十分楽しめるはずだ。（：52時間）

（新潟県／同級生・21歳）

アドベンチャーゲームはシナリオが命だと思うが、このソフトはすべてが充実していて素晴らしい。シナリオ分岐によってメインとなる女性キャラが変化するため、ある程度の関連性はあっても、まったく別のストーリーが楽しめる。しかもそれだけでなく、シナリオ全体がプレイヤーの興味を引き、早く先を見たいと思わせてくれる。また、分岐のポイントを教えてくれたり、アイテムを使うところを教えてくれたりと、プレイヤーにとって非常に親切に作られている点も好感が持てる。シナリオ達成率100％は非常に時間がかかるが、まだ通っていないルートが一目でわかるのはとてもいいと思った。（：19時間）

（埼玉県／宮田圭・23歳）

まるで映画を観ているような感覚で全編を通じ、その凄いストーリーに感動して涙が止まらなかった。人と人とがふれあい、愛する素晴らしさ、そして別れる悲しさ、いつかまた一緒になれるという喜び、一人一人にそれぞれ物語があり、どれも素晴らしかった。宝玉やアイテムが入手困難なところもあるが、それもドラマを演出するためのシナリオと考えれば納得がいく。とにかく1度はプレイしてほしい作品であることは間違いない。（：45時間）

（大阪府／濡れ手で粟・22歳）

壮大な物語と無数に散りばめられた謎と解答、リフレクターというアイテムの存在により分岐を見せるという、斬新なアイデアとシステムがとてもおもしろかったです。キャラもそれぞれ個性がハッキリしていて、魅力というか味わいがあって気に入っています。ひとつだけ残念なことを言えば、アニメに容量をくってしまい、一部分のセリフの速度が早くなって浮いてしまうのが気になりました。（：97時間）

（山口県／チェシャ猫・31歳）

凄いとしかいいようのない作品。まったく新しいA.D.M.Sによる展開。奥の深い、しかも飽きないストーリー。美麗なグラフィック。そして豪華な声優陣を使った登場人物たちなど、本当に凄いと思う。プレイする前は色気で押すゲームかと思っていたが、実際はまったくそんなことはなく、ストーリーのシリアスさと登場人物の色気が絶妙にマッチしている。また、主人公と女の子たちのコミカルな会話もゲームを飽きさせない1つの要素だと感じた。しかし、気になるところがないわけでもない。それは本編に入るまでが長いことと、分岐を気にしすぎてストーリーの流れが損なわれてしまった感じがすること。だが、こんな不満はあってないようなもの。これぞ大作といえる、間違いなくサターンの歴史に名を残すアドベンチャーゲームだ。（：25時間）

（兵庫県／SHU・18歳）

とても良くできている作品だと思いました。A.D.M.Sによる今までにないマルチアドベンチャーシステムや、その中のさまざまな個所で出てくるちょっとしたパズル、奇麗なグラフィックなど、どれを取っても新鮮でプレイしやすかった。それ以上に良かったのがストーリー。普通にプレイして40～50時間ほどかかる長いストーリーだが、現実味が溢れていて、とても興味深い内容になっていた。また、その中で出会う女の子たちとの関係も自然で、本当に愛しく思ったり、抱きしめてあげたくなるぐらい人間味があった。これは「次回作を期待するよりも1つの作品として終わらせてほしい」と思えるほどおもしろい作品だった。（：50時間）

（千葉県／S.S・28歳）

辛いつぶやき

ただシナリオを軸にしているゲームであるだけに、分岐シナリオでほとんど同じシーンを通過したりとか、細部での整合性が不完全だったりする部分があるのは、どうしても気になってしまうのだ。そういった細かな部分が作品全体に対する信頼感を失わせるということをふまえて、パソコン版で不完全だった部分を見直して完璧なシナリオを構築してほしかった。（：60時間）

（東京都・エルフシュリット杉並）

メーカーからのひと言

さまざまなご意見ご感想をいただきありがとうございます。心からお礼申し上げます。『YU-NO』は、これまで私たちが培ってきたものの集大成の一つと言えるゲームです。「常に斬新なシステムを…」とチャレンジしてきた私たちの努力が実を結んだ一つの結果として、このように皆さんにご好評いただけて大変嬉しく思います。1人でも多くの方に『YU-NO』をプレイしていただき、感動してもらい、そして「エルフ」を堪能していただければと思います。

（エルフ 営業部　早川）

2位 94% 6%

X-MEN VS. STREET FIGHTER

甘いささやき

ここ数年アーケードのほうにはほとんど出向いていないので、移植度という点では評価しかねるが、そんなことよりも本作では4メガRAM対応という点に意義があると思う。実際にプレイすれば嫌でも実感できると思うが、この快適さは「本当にサターンなのか？」と考えずにはいられない。まさにROMソフトと思えるくらいの素晴らしさ。ロード時間は驚くほど短いし、ジャガーノートクラスの特大キャラが4人同時に画面上で暴れても、処理落ちは微塵もない。ここまでできるのならサターンもまだまだ十分現役でいけるし、今後のソフトすべてに対応させてもいいぐらい。無論、対戦格ゲーとしてみても、タッグプレイやエリアルレイブなど熱くなれる要素は多々あり、十分楽しめる内容であるのは言うまでもないこと。とにかく4メガRAMに踏み切ったカプコンとセガにお礼を言いたい。まだ買っていない人はぜひ体験してほしい。
（：20時間）
（福岡県／西田勝彦・26歳）

アーケードからの移植ソフトとしては間違いなく1番のデキに感じました。今までの移植ソフトはデキがいいものでも、どうしてもロード時間が気になりましたが、このゲームは100%の移植でありながらゲーム中まったくといっていいほど読み込みがないので、完全にアーケード感覚で楽しめます。ゲーム内容もコマンド受付から連続技の入りやすさまでちょうどよく、エリアルレイブのそう快感や対戦バリエーションの多さで飽きもきません。あまり格闘ゲームをやらない人への配慮もしっかりしているので初心者にもお勧めです。これからも4メガRAM対応ソフトはどんどん発売されるようなので「サターンの将来は明るい」と感じさせる、まさに革命的な1本でした。
（：30時間）
（栃木県／歩き人・21歳）

移植度がどうであれ、ゲームがおもしろくなければ意味がありません。本作は1本制並びにタッグマッチを採用することで、従来の2D格闘ゲームの既成概念に挑戦しています。私はこのスピード感が非常に心地よく、楽しく遊べました。また、必殺技コマンドがある程度簡単なものに抑えられ、派手な演出も手伝って格別のそう快感があります。ただ、あまり対人戦をしない私にとっては1人プレイのための何らかのモードがあればもっと良かったかなと思います。しかし、本作は4メガRAM専用ソフトとして、読み込み時間の短縮や滑らかな2D表現により、快適なゲーム環境が実現できたという点において最大限の評価を与えたいです。
（：約10時間）
（愛知県／棚端末利）

速い！　本当に速い。本作が家庭用として発売されるに当たって最大の焦点だったのがロード時間だと思うが、見事に杞憂に終わりました。また、今まで発売された数多くの2D格闘の中でもかなり特徴のあるソフトでもある。最大の特徴は2人組みで戦うということだが、いろいろな組み合わせができるのがうれしい。コンビによって戦い方も千差万別。これもゲームの楽しさに拍車をかけ、幅を持たせている。さらに空中戦が非常に熱いのも特徴のひとつで、それを象徴するエリアルレイブが最高に気持ちいい。ダッシュやアドバンシングガードなどの細かいシステムも戦い方のバリエーションを増やしている。今後もカプコンには2D格闘ゲームの王者としてより良い、そして革命的要素を盛り込んだソフトを開発していってほしい。
（：30時間）
（千葉県／姜維伯約・22歳）

凄い！　この一言に尽きる。4メガRAMの効果がどうのこうのという詳しいことはよくわからないが、とても完成度の高いゲームだということは伝わってくる。操作性が良い上に、一つ一つの技の視覚的演出が派手なので、そう快感抜群の展開を味わうことができる。これにエリアルレイブやヴァリアブルコンビネーションなどを加えれば、その効果はさらに増す。あえて気になるところを挙げるとすれば、BGMのレベルの低さとラストボスに違和感を感じたことぐらいか。とにかく初心者から上級者まで誰もが楽しめる秀作だと思う。
（：8時間）
（三重県／H・S・25歳）

4メガRAMという脅威の周辺機器のおかげで完璧なまでの移植を可能にした本作。まず驚くのはロード時間。過去に出た格ゲーの中では間違いなくトップクラスのスピードだし、同キャラなら皆無といってもいいぐらいだ。グラフィックもアーケードに劣らないデキである上、『マーヴル』みたいな処理落ちはまったくない。それでいてエリアルレイブの爽快感を失っていないのはさすがカプコンともいうべきか。贅沢をいうならトレーニングモードや、アーケードでできたエリアルレイブを完全にできるようにしてほしかった。これからも4メガRAMを使ってアーケードの完全移植をユーザーにみせつけ、サターンがまだまだイケることを証明してほしい。（：約35時間）（北海道／Mr.コンボ・23歳）

アーケードでハマりまくったゲームがここまで完璧に移植されているのには、ただただ唖然とするばかりだった。はっきり言ってこれをプレイした後だとほかの格闘アクションがもうできないと言ってもいいぐらい素晴らしいデキ。これもカプコンとセガが開発した4メガRAMのおかげだと思う。ゲーム内容のほうだが、アーケードの最新バージョンを移植したということもあって、永久エリアルレイブは調整がかかってしまったが、システムまでは変わっていないので十分遊べる範囲だった。確かにBGMがしょぼかったり、カプコンにしては難易度が低いのは気になる部分ではあるが、このデキならそのぐらいは目をつぶれる。今後は対応ソフトも続々発売されるようだし、かなり期待しているので、ぜひがんばってほしい。
（：19時間）（東京都／MIB・16歳）

発売前まではあまり興味もなく、友達に勧められ購入したのだが、これが見事にハマった。まず、初心者でも簡単に出せるコマンドが気に入った。特にハイパーコンボは他の格闘アクションと違い、ほとんどのキャラのコマンドが統一されているので迷うことがない。また、複雑そうに見えるシステムも短時間で馴染め、COMの難易度が低いので初心者でも長く遊べる。グラフィックも派手なので、始めのうちは各キャラの技を見ているだけでも楽しい。しかし、ある程度慣れてくるとエリアルレイブという空中コンボ？　の練習に励むようになる。ダメージ重視のものからマニアックなものまで、目押しや空中ダッシュを駆使して考える連続技は時間を忘れてしまうぐらいハマる。アーケード版はプレイしていないため違いはよくわからないが、誰でも楽しめるので買っても絶対に損はしないソフトだと断言できる。
（：36時間）
（福岡県／片桐尚之・19歳）

辛いつぶやき

デキは非常にいいのだが、ユーザーに対しての配慮があまりされていないように思えた。それはモードが少ないことで、数あるエリアルレイブもトレーニングモードがなければマスターできない。しかも究極エリアルレイブをできるキャラとできないキャラがいるのは納得がいかない。どうせなら全キャラの永久コンボをなくしてほしかった。また、家庭用ならではのオリジナル要素も、ハイパーコンボゲージが無限に出せるといった程度のものしかないため新鮮味に欠ける。何もすべてが悪いと言っているわけではなく、逆に期待しすぎてしまったため、何か物足りなく感じてしまった。『ヴァンパイア セイヴァー』ではぜひ家庭用ならではのオリジナル要素を盛り込んでほしい。
（：8時間）
（山梨県／シノブ・22歳）

メーカーからのひと言

4メガ拡張RAM専用ソフト第1弾！　多くの方に楽しんでいただけたようで大変嬉しく思っております。読み込みのスピードの速さを言葉だけで伝えきれたかどうか、少々不安だったのですがいかがですか？　もちろんゲーム内容は◎の折り紙つき。まだ遊んでいない方は是非プレイしてもらいたいです。今後も『ヴァンパイア セイヴァー』をはじめとする4メガ拡張RAMソフトが続々登場します。お見逃しなく！　（カプコン　パブリシティチーム　芥川）

3位 78% 22%

銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～

甘いささやき

グラフィックはキレイだし、会話が全部音声つきで喋ってくれるのも良かった。さらに、今までのシリーズの登場キャラが総出演と、前作をプレイしたことのある人やOVAを見たことのある人はとても楽しめる内容になっていると思う。ただ、『ユナ』シリーズは本作が初めてという人だと、キャラ数が多いので少しややこしく感じるかもしれない。あと、選んだルートによっては登場しないキャラがいるのが少し残念だった。（ ：20時間）

（兵庫県／沙京・18歳）

本当に困ったと感じた部分は、一旦ユニットを移動させてしまうと、次の行動を決定していないにも拘らず移動のキャンセルが効かないところだ。うっかり手が滑って決定ボタンを押してしまったり、各キャラの攻撃射程を間違えて配置してしまったときに、元の場所へ戻せないのが本当につらかった。それと、キャラが行動可能になるまでの目安になるようなメーターなどをつけてほしかった。目安になるものがないため、何ターンか消化している内に敵味方合わせて次に誰が動くのかがわからなくなり、戦略が立てられなくなってしまう。といった感じに、システム面に不満があったが、ストーリーの方は今まで通りにノリがありつつも感動的で、とても良かった。（ ：25時間）

（東京都／はとぽっぽ号・20歳）

オープニングのアニメーションを見た瞬間から、これを買って良かったと思いました。超がつくほど美麗なアニメーションには、ゲームをスタートする前から驚かされました。実際のゲーム中でも、メインビジュアルとフェイスウインドウがコロコロと変わって決して飽きさせない。『ユナ』シリーズに出てきたキャラたちは皆かわいくSD化されていて、見ているだけでも十分楽しめました。肝心のシミュレーション部分の方はどうかというと、難易度的にそれほど高くなく、かといって低すぎもせずといった程よい感じで、評価Aをとるためには多少の苦労も必要でした。また、個性的なキャラたちがそれぞれ持つ、これまた個性的な技もうまい具合に再現されており、敵・味方キャラを問わずかけ声と共に放たれる必殺技にたびたび感動させられました。さらに、シナリオの方も新キャラたちが違和感なく取り込まれていてしっかりとした内容でした。とまぁ、全体的には好印象なのですが、あのロード時間とロード回数は何とかならなかったのでしょうか。終盤では、場所を変えるたびにロードに入ってしまいイライラしました。（ ：15時間）

（宮城県／暮名井　若羽・15歳）

辛いつぶやき

ストーリーがテンポ良く進むのは良いのだが、「六花戦」や「四天機」といった特定のキャラがやけに強すぎるように思える。また、今までに登場したキャラが総出演なというのが今回のウリの1つなわけだが、実際にストーリーを進めて行くのは一部のキャラのみ。影の薄いキャラも多く、中には登場シーンにしかセリフがないというキャラも…。さらに、仲間が多すぎてレベルアップに苦労することもしばしば。結局のところ、ゲームバランス的にうまくまとまっておらず、シミュレーション化は失敗と言わざるを得ない。これでは、2度目を始める気にはなれない。何度も繰り返してプレイしたくなるような作品であってほしかった。（ ：30時間）

（埼玉県／市村信次・17歳）

メーカーからのひと言

さまざまなご意見をありがとうございます。今までに登場したキャラクタ達を全員活躍させるため、『ユナ』シリーズ初のシミュレーション方式の戦闘を導入しました。賛否両論、どちらの意見も今後の参考にしたいと思います。『ユナ』シリーズはまだまだ続きますので、今後も応援をよろしくお願いします。

（ハドソン　小崎）

4位 56% 44%

COTTOn2

甘いささやき

何て言うか「まぁ、いいんじゃない？」の一言で片付けたくなるゲームだと思う。システムはかなり独特だし、世界観は無茶苦茶だし、物語は…いいのか、あんなオチで（笑）。でも、まぎれもなくおもしろい。かつて、PCエンジンに移植されたときの前作に比べ、難易度が下がっているのも良い。ただ、ステージ間の漫才のパワーが少し下がっているように感じられたのが残念。硬派なシューティングファンには邪道なゲーム内容に見えるかも知れないが、これはシューティングの異色作というよりも、『コットン』という独自のゲームなのだと割り切ってプレイするのが正しい遊び方のような気がする。（ ：2時間）

（茨城県／ルポ★ライター）

シューティングゲーム氷河期と言われている現在において良作が連発した、サターン今年最後の良作と言っても過言ではないでしょう。基本的に、1作目の雰囲気を残しつつ、連爆といった新要素が加わったという内容。スコアタックに燃えるタイプの人ならハマること間違いなしです。曲の方も、1作目のイメージに合わせてか、過剰に派手な飾り付けがされていないところも良い。デモシーンに音声が入っていないことも、私としてはOKです。各ステージの長さも適度でテンポも悪くない。難易度に関しては、アーケードモードは少々難しいが、オプションでイージーにすれば割と楽なので、業務用でなかなか先に進めなかった人でもクリアできるはずです。サターンモードでは、敵の出現パターンはおろか、一部のボスキャラまで描き直されているのには驚かされました。残念な点といえば、キャラデザインとコットンの声が変更されてしまったことと、1作目ほどデモシーンがおもしろくなかったこと。あと、コマンドショットが出にくく感じたのと拡張RAMの効果がボイスの追加だけだったといったところでしょうか。（ ：3時間）

（福岡県／入井詠亜・28歳）

辛いつぶやき

私の近所では業務用の出回りがあまり良くなかったので、これだけ早い時期に家庭用作品として遊べてしまうのはうれしいところ。元がST-V基板の作品なだけに移植度に関しては特に問題はない。業務用をプレイしていた際、かなり細やかな操作が要求される内容だったので、パッドでの操作に少々不安を感じていた。しかし、追加オプションでボタン設定の変更ができるようになるのでさほど問題はなかった。他には、拡張RAM対応による贅沢な（笑）追加ボイスや、さりげなく初回特典が同梱されている点は、ファンならうれしいサービス。

しかし、家庭用とはいえ、オプション設定を変えてプレイするとステージの短さも手伝ってクリアが簡単になりすぎてしまうのには疑問を感じる。また、サターンモードでは、敵の配置や背景の色が変化している以外にこれといった付加的要素がなく（6面ボスのブンブンナイトの外見には少々びっくりしたが）、今一つ押しに欠けるのも残念に思えた。基本的に、単純に敵を倒して進むということよりも、連爆を繋げていくことにそう快感とおもしろさを見出せるゲームなので、連爆を練習できるモードがあっても良かったのではないだろうか。最後に、ラスボスで自爆待ちの得点稼ぎをするとバッドエンドになってしまうのはどうにかしてほしかった。（ ：18時間）

（大阪府／藤原吉章・22歳）

メーカーからのひと言

『コットン2』に関してのさまざまなご意見ありがとうございます。純粋なシューティングだと思って買った人、ゴメンナサイ。でも、連爆の楽しさを覚えるとやみつきに（スタッフもゲーセンに出向いてプレイしています…）。この連爆のそう快感をまだ味わっていない方、まだ間に合うので、ぜひ買ってね。（サクセス　コットン開発チーム綿組一同）

5位 75% 25%

バブルシンフォニー

甘いささやき

サターンでは『パズルボブル』シリーズの方しか移植されていなかったので、本家『バブルボブル』シリーズがプレイできてうれしい（いまだにファミコンのディスクシステム版『バブルボブル』を持っている僕としては！）。絵・音楽や操作性などに若干のアレンジが加えられているものの、ゲームとしてのおもしろさは『バブルボブル』と変わらず最高です！　真のエンディングを見るための条件は厳しいが、クリアしたときは程よい達成感が得られることも確か。また、一度クリアしても、スーパーゲームや始めから人間の姿でプレイできるモードが用意されているので、長く遊ぶことができて良い（同じ作業の繰り返しだけど…）。できれば、オリジナルの『バブルボブル』や、その続編にあたる『レインボーアイランド』も収録してほしかったが、3800円という価格を考えれば十分に満足のいく内容です。　（ ：10時間）

（愛知県／龍斎剣・23歳）

画面固定タイプのアクションゲームということで古臭い印象を受けるが、もともとが良くできたゲームなので、今改めてプレイしてもおもしろい。この作品の欠点といえば、背景がカラフルすぎて敵やアイテムが見にくいことぐらいか。後は、『エレベーターアクション・リターンズ』が移植されたときのように、元祖『バブルボブル』も収録されていればさらに良かったと思う。タイトー作品の移植は、本家タイトーを含めいろいろなメーカーが行っているが、ビングが一番良いデキだと思う。　（ ：8時間）

（京都府／SION・16歳）

システム的には前作のものを完全に引き継いでおり、プレイ感覚はなかなか良好。プレイを続ける内に、昔『バブルボブル』にハマっていたころを思い出して懐かしさが込み上げてきた。今となっては決して目立つゲームではないが、一昔前のゲームの良さがわかる人ならそれなりに楽しめるのでは？　難易度の方は相変わらずで、真のエンディングを見るためには頭を使ったプレイをしなければならない。見た目のかわいらしさとのギャップを受け入れられるかどうかで評価も変わってくるだろうが、私個人としては気に入っている。　（ ：15時間）

（福岡県／西田勝彦・26歳）

辛いつぶやき

昨今の業務用作品の移植事情を考えると、登場後2年半も経ってからの移植というのは遅い。しかもこのゲームの場合、続編の『バブルメモリーズ』が出てから1年半も経っているので、さらに評価を下げる要因に。これだけ時間が経過してしまっているのだから、『メモリーズ』や『バブルボブル』とのカップリングを行うべきではなかったのではなかろうか。さて内容の方だが、前作に比べて難易度が上がったことや、アイテムを集めないと途中でゲームエンドになってしまうということもあり、ちまちまというか、せせこましいようなプレイスタイルが強要されてしまう。これは、敵全滅で面クリアという単純なルールであった前作の魅力が損なわれている。また、新キャラの2匹が前作からいた2匹に対し使えなさすぎることや、ルートによっては前半面でかなり強いボスが出てきてしまうといった点は、移植の際に再調整を行った方が良かったのではないかと思う。不満点ばかりを書いてしまったが、決して悪いデキではないし、価格もリーズナブルなので買って損はないと思います。　（ ：8時間）

（和歌山県／塩田・29歳）

メーカーからのひと言

皆様から貴重なご意見頂きありがとうございます。『パズルボブル』は知っているけれど、本家『バブルボブル』シリーズのおもしろさを知らない方は、ぜひこの機会に『バブルシンフォニー』のおもしろさを知って頂きたいと思います。まったく知らないという方も、遊んでおいて損はないですよ。

（ビング　開発　竹本）

6位 ハガキが少ないので割合はだしません

ウォークラフトII：ダーク・サーガ

甘いささやき

食わず嫌いはもったいないと思える、やり込むほどに味が出るするめのようなゲームだ。まず、なんといってもシステムが良くできている。各種ユニットは役割分担が明確でコマンドもシンプルだが、決して単純なわけではなく、プレイヤーの技量が物を言う作りになっているのがGOOD。戦士や弓兵の使い分けは当然として、敵の守りが堅いときは別動隊を仕立てて側面攻撃を仕掛けたり、建物にダメージを与えておいて修理に来る労働者を一掃する（敵の生産力が落ちるのでオススメ）などなど、戦術と戦略の両面でテクニックを駆使できるので実にやりがいがある。キャンペーンモードでは、基本的なルールから順を追って憶えられるように工夫されているし、先に進めば進むほど歯ごたえのあるシナリオが用意されている。セーブ方式もパスワードとバックアップメモリーのどちらかが選択でききので便利だ。見た目こそ地味だが、欠点がほとんど見られない良作といっていいのでは。　（ ：40時間）

（千葉県／赤熱トム・33歳）

辛いつぶやき

ゲームを始めてまず、ルールが解らなかった。その点でとっつきやすさは×。ロード時間が長いことや、ユニットが増えてくると個々に命令することが難儀に思えるのもどうかと思う。（ ：15時間）

（東京都／書き置き魔・18歳）

メーカーからのひと言

プレイすればするほどのめり込む、ちょっと渋めのシミュレーションゲームです。ルールと基本操作さえ覚えてしまえば、あとはハマってしまうだけ！　見た目はちょっと地味ですが、長くプレイするほどに味が出てくること間違いナシ!!　（エレクトロニック・アーツ　広報　なおこ）

7位 29% 71%

ブループレイカー ～剣よりも微笑みを～

甘いささやき

AI戦闘は思っていたよりも融通が利いて快適だったが、その反面あまり戦っているという気分が味わえなかった。イベントは、少々強引ではないかと思えるもの、ありがちなもの等いろいろとあったが、イベントとイベントの間が中だるみしているように思えた。女の子に対する好感度については、序盤の内は主人公が弱く女の子も疲れやすいため、女の子たちがすぐに不機嫌になってしまう。しかも、好感度の根拠がどれだけ一緒に行動しプレゼントを贈ったかという点にウエイトが置かれている気がした。しかし、後半に入ってからドンドン盛り上がるストーリーと、広がりを見せる世界観には感動した。　（ ：17時間）

（新潟県／指輪物語・25歳）

辛いつぶやき

魔王を倒すというRPGの王道的な目的に加え、花嫁探しという目的があるのはおもしろいし、主人公が魔王を復活させてしまうという設定も変わっていて良い。しかし、RPGと恋愛もののどっちつかずの中途半端な内容になっている気がする。ひたすら移動を繰り返して敵を倒したり、プレゼントを手に入れるために洞窟に入るという作業が段々とつらく感じられるようになる。時間の経過や好感度によって起こるイベントからもイマイチおもしろみを感じられなかった。　（ ：25時間）

（埼玉県／宮田圭・23歳）

メーカーからのひと言

皆さん『ブルブレ』をプレイして頂いてありがとうございます。すでに何人かの女の子とハッピーエンディングを迎えられたことでしょう。『ブルブレ』は、中盤以降の展開が劇的なので、ラブラブ目指してがんばってください。

（ヒューマン　広報宣伝課　片寄）

8位 ハガキが少ないので割合はだしません

SONIC R

甘いささやき

これまでの『ソニック』で感じた、「思い切り走れない」という不満を解消してくれた。バツグンに良い音楽とグラフィックの中で、ソニックを疾走させるのは非常にそう快だ。技術の高さにばかり賛辞が集まりがちであるが、内容がおろそかだということはないし、操作性も独特ではあるが悪いというわけではない。3Dマップは最初こそ迷うが、コースを把握してしまえば、キャラの性能に見合ったショートカットを探したり、アイテムを集めたりする楽しさが味わえる。プレイヤーが自分なりの遊び方を見つければ長く楽しめるはず。欠点もあるが、何より新しいレースゲームの形を示唆してくれた作品である。（ ：30時間）

（神奈川県／大浜潤子・19歳）

辛いつぶやき

決まったルートがないという自由度の高さは、レースゲームとして斬新で良いと思う。しかし、モード選択時のカーソル移動が遅い、ゴーストが保存されないなどの不備も多少ある。バックアップメモリーを使ってでも、キャラ別の記録やゴーストを保存できるようにしてほしかった。中でも、ラップタイムが30分の1秒単位でしか表示されないことは一番許せません。タイムを競うのが重要なのだから、100分の1秒まできちんと出せるようにするのが当然なのでは。（ ：15時間）

（東京都／「テト鬼"コーリャン」・20歳）

メーカーからのひと言

初めてプレイされた方は、自由度の高いコースに戸惑いをおぼえたことでしょう。それは『SONIC R』が、新たなレースゲームに挑戦した作品だからです。山を登り、川を飛び越える…そんな鬼ゴッコのような競争を、みなさんぜひ体験してみてください。（セガ『SONIC R』開発チーム）

10位 55% 45%

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ

甘いささやき

業務用でひしひしと感じたスピード感が失われていないか不安だったが、実際にゲームをプレイしてみると、その不安は一気に感動へと変わっていった。スピード感と操作感はまさに業務用から完全移植といっていいだろう。中でも、実際に自分が運転しているかのようなドライバーズアイはすごい迫力で、思わず体が揺れてしまった。サターンでこれまでにでたレースゲームはどれもなかなかのスピード感を演出していたが、今作をプレイした後ではそれらが非常に重く感じられたほど。ノリノリのBGM、隠し新コースなど、飽きさせない作りにも好感が持てる。スピード感を味わいたい人には絶対にオススメだ。（ ：50時間）

（北海道／根室=ラックスマン・14歳）

辛いつぶやき

惜しい。タイムアタックといった自車以外にマシンが登場しないモードなら、操作感といいスピード感といい、実にそう快。だけど、唯一残念なのが処理の重さ。スピード感が重要となるゲームなだけに、他車との接戦時に処理が重くなってしまうとバトルでの盛り上がりが一気に落ち込んでしまう。グラフィックの描き込みを犠牲にしてでもどうにかしてほしかった。多少の処理落ちは仕方ないと思いますが、対戦中にずっとあの状態というのは正直言って疲れます。（ ：40時間）

（兵庫県／森武士・22歳）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございます。みなさまのご意見を参考に、今後もより多くの方に満足していただける作品を作れるよう努力いたします。なお、『S.T.C.C.』はまだ終わりません。2月14日には2回目のネットイベントもありますので、よろしくお願いします。（セガ　開発企画部）

9位 50% 50%

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

甘いささやき

たいていの恋愛ものは意中の女性と仲良くなるためだけにゲームを進めていくものだが、このゲームをやり終えて一番印象に残ったのは、意中の女性とハッピーエンドになるまでの過程ではなく、3人の男友達であった。この3人の男友達の存在が他の恋愛ものとは一味違う作品にしている。温泉旅行やお見舞いの場面など、ゲームとは思えないほど現実とのギャップを感じなかった。まるで実際にあるかのようなシチュエーションが、主人公の男友達を通じて味わえたところにこのゲームの魅力を感じた。ゲームはあくまでもゲームでしかないという主観を、多少なりとも変えてくれた作品として評価したい。（ ：20時間）

（熊本県／ドラみ・25歳）

辛いつぶやき

PS版をすでに持っているが、改めてシナリオの良さを実感した。設定が現実的で感情移入しやすく、ドラマティックな展開や声優陣の熱演など見どころも多い。しかし、PS版のころから気になっていた部分まで移植されている。まず、キャラの行動パターンがある程度読めてしまう。あと、デートの重要性が低いことや、12月にもなるとほとんど展開が決まっていてプレイが単調になってしまうことなど。グラフィックの追加よりイベントを追加してほしかった。（ ：54時間）

（熊本県／レグルス・21歳）

メーカーからのひと言

『リフレイン　ラブ』に関してのご意見をいただき誠にありがとうございます。今後の作品制作の上で貴重なご意見として拝見させて頂きました。皆さんにさらに楽しんでいただけるゲーム作りを目指しますのでご期待してください。（リバーヒルソフト　制作プロデューサー　池本）

11位 ハガキが少ないので割合はだしません

ヴァンダルハーツ

甘いささやき

ストーリー自体は迷う部分があまりないため、少々物足りなさを感じたが、このゲームの醍醐味は何といっても戦闘。考えながらこなさないとなかなか先に進めないという部分におもしろさを見い出せた。マップの段差による効果はさほど感じられなかったが、属性間の相性はストーリーが進めば進むほど重要になってくる。何度も戦闘を繰り返して、やっとの思いでクリアした箇所も会ったものの、不思議と飽きがこなかったのはこのゲームの戦略のおもしろさが十分理解できたためであろうか。3Dマップもポリゴンが駆使され良くできたものばかり。深い戦略を楽しみたい人にはオススメの一本である。（ ：？時間）

（熊本県／アッチュ・25歳）

辛いつぶやき

属性、転職などのシステムがきちんと押さえられているが、取りたてて秀でた部分はない。簡単にいえば普通ということだが、他社の名作と言われるSRPGと比べると、どうしても細かい部分で不親切さが目立つ。たとえば、味方全員の行動が終わっているにもかかわらず、いちいち「ターン終了」を選ばなければいけないことや、敵への攻撃時にカーソルが自分の位置に出るため、敵にわざわざ併せなければいけないことetc…。グラフィックのドットも粗すぎでは？（ ：20時間）

（埼玉県／オープニングムービー（笑）・18歳）

メーカーからのひと言

みなさん、貴重なご意見をありがとうございました。厳しいご意見もお褒めのご意見も、ありがたく拝見させていただきました。初心者の方にもオススメできるシミュレーションRPGですので、これからも、より多くの方に遊んでいただきたいと思います。（コナミ　広報　江澤）

12位 ハガキが少ないので割合はだしません

実況パワフルプロ野球S

甘いささやき

独特の操作性は『パワプロ』初心者にはとっつきにくい部分だが、慣れれば『グレナイ』などとは違った楽しさが見つかる。サクセスモードで選手を1軍に送ったときなどは、ADVを1本解いたような達成感を味わえた。SFC版から何の進歩も見られないようなグラフィックやマルコンへの未対応、サクセスモード時に選手がやたら故障するといった不満点も多いが、次回作で改善されることを期待してこの評価にさせていただく。必ず'98年度版も出してくださいよ！（：8時間）
（茨城県／T.AZUMA・29歳）

辛いつぶやき

やっとサターンで待ちに待った『パワプロ』が出ましたが、マイナス面ばかりが目に付きました。まず、実況するアナウンサーの音声レベルが小さすぎて、迫力が感じられなかったこと。さらにはボールを撃つ瞬間、打撃の処理が極端に遅くなり、打ててもそう快感を得ることができなかったこと。選手のデータが古いこと。「実況」と「3D打撃」は『パワプロ』のウリのはず。いくらサクセスモードが楽しいといってもこれが駄目とあっては、野球は楽しめません。しかし基のシステムがいいため、ゲームとしてまとまっているのはさすが. 特に球場の描き込みは過去のシリーズ中最高の出来なのでは？（：40時間）
（東京都／魔神風車固め・18歳）

メーカーからのひと言

『ヴァンダル』同様、ご意見ありがとうございました。「98年度版も出してほしい」とのお言葉を多くの方からいただけてとても嬉しいです。現在は未定ですが、皆さんのご意見を参考にさせていただき、より進化した次回作がお届けできるようがんばります！（コナミ　広報　江澤）

13位 ハガキが少ないので割合はだしません

七ツ風の島物語

甘いささやき

簡単に言えばお使いゲーム。しかし、謎を解くためのヒント探しで島中を奔走するにもかかわらず、始めの頃は移動手段が徒歩だけ。ただでさえ非常にテンポが悪いのに、それだけでゲームを断念しそうになってしまう。後の章で移動が楽になるアイテムが登場するが、こういうアイテムは最初から使えるようにしても良かったのでは？　なんにせよ物語は第10章くらいから盛り上がってきて、マボロシの七つ目の風をおぼえる頃には今までの苦労を忘れるほどだ。確かにプレイヤーを選ぶが、全体的に見ればとても良くできた作品。見た目の地味さにとらわれず、ぜひ多くの人にプレイしてほしいと思う。（：35時間）
（長野県／ビッグビレッジ・24歳）

辛いつぶやき

滑らかなキャラクタや臨場感のある効果音。それぞれの要素が雨宮監督の意志の下に統一されており、違和感は感じない。しかし、謎解きがただのフラグ立てに終始してしまっているのが残念。このせいで、せっかくのキャラの魅力が半減してしまっているのだ。行動に制約を持たせて謎を順に解いていくのではなく、主人公は考古学者なのだから、謎を見つけるのも解くのもプレイヤーの意志に任せてしまえば良かったのでは。名作まで後一歩なだけに非常に惜しい。（：7時間）
（神奈川県／サターンバルカン・22歳）

メーカーからのひと言

『七ツ風の島物語』の根底には、老若男女を問わず普遍的な「想い」が流れています。安易な感動を押し付けるのではなく、自然と心がせつなくなったり、温かくなったりする作品です。ぜひみなさん、エンディングまでご覧ください。きっと泣けますよ。（エニックス　広報　山本）

14位 ハガキが少ないので割合はだしません

馬なり1ハロン劇場

甘いささやき

原作漫画のイメージから、ミーハーな軽いゲームだと思っていたが、なかなか本格的な作りで驚いた。競馬ゲーム史上No.1であろう実況も、馬名を叫ぶのが画期的で、始めから用意されている馬ならばたとえ自分の所有馬でも名前付きで実況してくれるところがニクイ。それに、騎手が多人数かつ実名、すべてに顔イラスト付きなので、愛馬の鞍上選びも楽しめる。ゲーム開始時から重賞級の実在馬がプレゼントされるため、難易度が低めになるのはしようがないところ。ただ、読み込みの多さもそうだが、種付けや出馬登録の表が見にくいなど、全体的に作りが甘いのは気になった。長い期間、続けてプレイするようなゲームなのだから、快適にプレイできる環境にしてほしかった。（：32時間）
（山形県／まくってチャンプ・28歳）

辛いつぶやき

はっきり言ってよしだみほなんて知らない。だからこの絵には愛着がわかなかった。なにかあると話しかけてきてテンポを壊すし。それに僕は、『ダビスタ』で馬を育てるゲームが好きになったから、馬の絵はリアルなほうが良かった。馬も騎手も実名らしいけど、このイラストでは実際に育ててる感じがしない。専属騎手を決めたはずなのに、レースの前に乗り変わることが多いのもウンザリ。（：6時間）
（島根県／後千宗佐・14歳）

メーカーからのひと言

ご意見ありがとうございました。今後の開発の参考とし、さらにおもしろいゲームをご提供できますよう、製作に励んでまいります。まだ『馬なり』をプレイされていない方もこの機会にぜひ遊んでみてください。新らしい競馬の楽しさを実感できますよ。（マイクロビジョン　林崎）

15位 ハガキが少ないので割合はだしません

SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.2

甘いささやき

前作よりも収録タイトルが2本増え、ジャンルもバラエティに富んでいるのでだいぶ楽しめた。アレンジバージョンといった余計なものを入れていないのも○。移植度に関しては、元を鮮明に覚えていないので正確なところは不明。しかし、前作の『ペンゴ』のように「おいおい、こんなんだったか!?」というようなものはなかったので、合格点をつけてもいいだろう。ただ、縦画面モードがないのは理解に苦しむ。また、こういったシンプルな操作系の作品であってもキーコンフィグはつけるべきだろう。それにしても、これらの少数のマニア向けな作品を続けて出してくれるセガの姿勢はおおいに評価したい。（：14時間）
（和歌山県／塩田・29歳）

辛いつぶやき

本シリーズの主旨からいってグラフィック的なアレンジは必要ないと思うが、操作性の向上とゲームバランスの再調整くらいはするべきだったのでは？　その中でも特に『侍』と『シンドバット』は反応が鈍いし、『モナコGP』と『スタージャッカー』はバランス的に破綻している。『忍者プリンセス』と『ペンギンランド』はどうにか遊べるが、それもマークⅢ版の焼き直し程度では…。「想い出」をウリにするのなら、まずはしっかりと遊ばせて良い「想い出」を蘇らせてほしい。（：5時間）
（千葉県／業界人形・24歳）

メーカーからのひと言

ゲームが映画や音楽のように作品として認められるようになってきた昨今だからこそ、白黒映画のカラー化のような蛇足要素に力を入れるのではなく、忠実な再現を目指していこうと思います。ご指摘の縦画面モードは全ゲームを1回ずつやれば選択可能です。（セガ　開発企画部）

16位 ハガキが少ないので割合はだしません

バーチャル競艇2

甘いささやき

決してオヤジやマニア向けではなく、ある程度競艇を知っている人なら絶対楽しめる。レースのスリルとスピード感はこれぞ水上のバトルという感じで、興奮のあまり転覆することもしばしば。また、ファンファーレやリプレイ映像の演出は、実際の競艇場の臨場感が良く出ている。整備・調整を施したからといって必ずしも速くなるとは限らない点もリアルだ。（⏰：20時間）
（大阪府／KEN・34歳）

辛いつぶやき

操作法やスタートのタイミングが前作と変わっていた。そのため、慣れるまではいつも出遅れギリギリでスタート。あと、1コースが有利過ぎる。自分が勝ったレース以外は1コースの選手が勝っていた。レース部分に関しては、前作のほうが良かった。（⏰：8時間）
（広島県／水上のモアイ・22歳）

メーカーからのひと言

前作が好評であった第2弾。現実的シミュレーションをメインとし、レース画面等にもバーチャルリアリティをより感じてもらうこと。何よりもこの点を一番に追求して開発しました。操作はすぐ慣れます。（日本物産『バーチャル競艇2』開発者）

18位 ハガキが少ないので割合はだしません

ガイアブリーダー

甘いささやき

最初は淡々としてるなぁと思いましたが、動物が増えてくると、オブジェの配置場所をあれこれ考え、思わず自分だけの箱庭作りに夢中になってしまいました。しかも動物にはちゃんと肉食、草食があり、バランスに気をつけないと動物の生態系が狂ってしまうというリアルさ。ペットのムビもかわいいし図鑑モードもあるし、子供と楽しむにはもってこいですね。（⏰：？時間）
（千葉県／簾内弥佳子）

辛いつぶやき

『ポケモン』と『たまごっち』を足して2で割ったような印象。でもなんか消化不良ぎみな感じッス。ほしい動物の群れと同じ行動をして、DNAを採取するっつーのは平和的でいいんすけど、結局はこの作業を何回も繰り返すだけなんス。はっきり言ってツライッス。（⏰：9時間）
（東京都／空手バカ二代・20歳）

メーカーからのひと言

貴重なご意見ありがとうございます！　何種類かの動物を集めたら、生態系のバランスをとりつつ動物達を眺めてみてください。きっと幸せな気持ちになれます…って眠くなったりして♡。新種動物は見つかりましたか？（アスペクト　開発担当）

17位 ハガキが少ないので割合はだしません

GRANDRED

辛いつぶやき

難易度が高すぎ!!　ユニットに向きの概念とそれに対応する射界（武器を撃てる方向＋射程距離）があるというだけでもマニアックなシステムなのに、ユニットの動きを制限する小隊システムが難易度の上昇に拍車をかけている。確かに、小隊を組むことによって攻撃・防御共に有利になる補正ができるが、ゲームバランスが「小隊を組むことで有利に」ではなく、「小隊を組まないとボロ負け」なので、このシステムを使いこなせないとクリアできなくなってくる。さらに、撃墜されたユニットは復活しないという硬派なシステムなので、『シャイニング・フォース』や『スーパーロボット大戦』などの親切なシステムに慣れた人にはハード過ぎると思う。パッケージに「シミュレーション初心者お断り」のシールでも貼っておいてほしいくらいだ。（⏰：3時間）
（茨城県／ルポ★ライター・37歳）

メーカーからのひと言

超硬派SLG『GRANDREAD』。序盤から多くの戦略要素が盛り込まれているため、最初は戸惑うかもしれませんが、慣れてしまえばその奥深い戦略性にのめり込んでしまうことでしょう。（バンプレスト　コンシューマー事業部　増田）

19位 ハガキが少ないので割合はだしません

HOP STEP あいどる★

甘いささやき

予想以上にしっかりしていて安心しました。スカウトした9人＋αの中から好きな組み合わせでグループを結成するというアイデアは秀逸です。難易度は多少キツイかと思いますが、どんな結末になったとしても個人エンディングが存在するので良しとしましょう。若干、制作者側の狙い過ぎな面が見え隠れしているところはマイナスですが、全体的には良作です。（⏰：40時間）
（新潟県／宿許はるか）

辛いつぶやき

キャラグラフィックは好みが分かれそう。テキストの練り込みがイマイチ。女性向アイドル育成シミュレーションという看板に頼りすぎて、肝心の内容が薄い気がする。シミュレーション部分のデキは良いと思うのだが…。着眼点は良かっただけに残念。（⏰：15時間）
（神奈川県／裕紀・19歳）

メーカーからのひと言

さまざまなご意見ありがとうございます。男女問わず楽しくプレイして頂きたいとスタッフ一同考えています。BOYSアイドル育成ゲームの肩書きにこだわらず、ぜひプレイしてみてください。（メディアエンターテイメント　広報部　くらした）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
テレカ＆ソフト引換券を進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌No.4に掲載予定のゲーム批評文（感想、中傷とは違うよ）を大募集！　ハガキや封書に①ゲーム名②批評文③評価「ステキ」か「残念」④住所、氏名、年齢、電話番号⑤大体のプレイ時間を明記の上、P117のあて先まで。掲載者には特製テレホンカードとゲーム引換券をプレゼント!!　締め切りは1月27日当日必着。しっかりとした具体的な構成で、要点がわかりやすい批評文は掲載率UPかも？　製品をプレイしていなくても書けるような文章ではなく、気が付いたことを自分なりにこだわって、深く掘り下げている文章ならば説得力も倍増！　雑誌のレビュー丸写し、体験版や店頭プレイでの批評は不可。投稿は1人何タイトル分でもいいけど、1つのタイトルで「ステキ」と「残念」の両方を投稿するなんてことはダメ！　自分の意見は迷わずに、正々堂々と書くべし！

締め切り1月27日(当日必着)

No.4の批評対象

- プリズナー オブ アイス～邪神降臨～
- リアルバウト餓狼伝説Special
- 反射でスパーク！
- TILK～青い海から来た少女～
- Wizard's Harmony 2

RANKING STREET

特別企画！

ゲーム成績表のデータを多方面から分析！

ゲーム成績表 歴代データ通信簿

れきだいでーたつうしんぼ

本誌で毎号連載されているゲーム成績表対象ソフト順位表を、ジャンル別、評価項目別などに分け、さまざまな角度から検証するぞ。

ゲーム成績表 対象ソフト 歴代 BEST 200

ここでは、サターンの発売日'94年11月22日から昨年12月4日までに発売された、ゲーム成績表対象ソフト上位200本を一挙掲載する。

3位の『VF』など、古い作品が上位に目立つが、これはゲーム成績表自体が、ゲーム発売後約2～3週間以内の評価となっているもの。サターン発売当時はそれほどソフト数が豊富ではなく、選択肢が限られていた。ユーザーの目には、業務用とそん色ないクオリティで遊べる『VF』などは、文句なしの内容だったことが予想される。それに比べると、サターン発売からはや4年目を迎えた現在では、ユーザーの目もある程度肥え、ソフトの評価基準も厳しい。どんなに出来のいいソフトでも、簡単には高得点に結びつかない状況になったといえる。

順位	ゲーム名	総合点	(目)	♪	¥	(手)	!!	☆
1	**バーチャファイター2** セガ／'95年12月1日／6800円	27.46	4.79	4.42	4.57	4.54	4.74	4.41
2	**サクラ大戦** セガ／'96年9月27日／6800円(限定版：8800円)	27.31	4.88	4.60	4.42	4.26	4.67	4.48
3	**バーチャファイター** セガ／'94年11月22日／8800円	26.58	4.52	4.39	4.09	4.31	4.64	4.64
4	**この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO**	26.46	4.75	4.07	4.12	4.20	4.69	4.63
5	**ときめきメモリアル～forever with you～**	26.28	4.71	4.24	4.21	4.33	4.60	4.19
6	**デイトナUSA**	26.15	4.18	4.55	4.55	4.25	4.58	4.03
7	**スーパーロボット大戦F**	26.10	4.62	4.55	4.12	4.19	4.67	3.95
8	**バーチャコップ**	25.81	4.38	4.03	4.16	4.35	4.46	4.42
9	**下級生**	25.81	4.79	3.94	4.21	4.25	4.61	4.01
10	**セガラリー・チャンピオンシップ**	25.79	4.28	4.33	4.44	4.29	4.46	3.99
11	パンツァードラグーン　ツヴァイ	25.56	4.47	4.33	4.21	4.12	4.18	4.25
12	NiGHTS into dreams...	25.54	4.51	4.20	4.10	4.23	4.03	4.47
13	シルエットミラージュ	25.30	4.42	4.12	3.96	4.17	4.14	4.49
14	DEAD OR ALIVE	25.23	4.69	3.80	4.14	4.20	4.33	4.06
15	EVE burst error	25.20	4.62	3.93	4.03	3.87	4.52	4.24
16	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	25.16	4.22	4.19	4.09	4.09	4.50	4.06
17	エネミー・ゼロ	25.11	4.31	4.32	4.21	3.65	4.21	4.42
18	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2	24.90	3.92	3.65	4.34	4.17	4.59	4.25
19	魔法騎士レイアース	24.86	4.65	4.15	4.44	3.85	4.08	3.70
20	天外魔境　第四の黙示録	24.86	4.46	4.18	4.11	3.81	4.28	4.02
21	ヴァンパイアハンター	24.83	4.58	4.04	3.94	4.21	4.22	3.84
22	FIGHTERS MEGAMiX	24.82	4.38	3.91	4.34	4.09	4.28	3.82
23	X-MEN VS. STREET FIGHTER	24.73	4.46	3.86	3.99	4.29	4.27	3.85
24	真・女神転生　デビルサマナー	24.69	4.15	4.11	4.12	3.77	4.33	4.21
25	ストリートファイターZERO2	24.64	4.45	3.86	4.17	4.12	4.26	3.78
26	野々村病院の人々	24.63	4.63	3.79	4.05	4.04	4.26	3.86
27	電脳戦機バーチャロン	24.62	4.24	3.98	4.05	3.86	4.21	4.29
28	新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ	24.61	4.48	4.08	4.02	3.79	4.06	4.19
29	ドラゴンフォース	24.61	4.53	3.93	4.19	3.77	4.20	4.00
30	バーチャファイター　リミックス	24.61	4.20	3.89	4.65	4.17	4.13	3.56
31	DESIRE	24.60	4.65	3.83	3.94	3.98	4.34	3.86
32	パンツァードラグーン	24.50	4.34	4.28	3.97	3.60	3.96	4.35
33	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	24.48	4.50	4.19	3.83	3.95	4.09	3.92
34	ポリスノーツ	24.43	4.29	4.26	4.26	3.94	4.09	3.59
35	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡-LAST OF THE MILLENIUM-	24.41	3.92	4.17	3.97	3.88	4.29	4.18
36	THE KING OF FIGHTERS '95	24.39	4.42	3.94	3.86	4.00	4.25	3.90
37	同級生if	24.35	4.74	3.78	3.84	3.84	4.30	3.84
38	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	24.34	4.37	3.94	3.95	3.82	4.37	3.88
39	花組対戦コラムス	24.32	4.66	3.99	3.96	3.96	4.14	3.61
40	レイヤーセクション	24.30	3.89	4.04	4.20	4.17	4.24	3.76
41	ファイティングバイパーズ	24.26	4.17	3.77	4.01	4.09	4.18	4.04
42	アイドル雀士スーチーパイⅡ	24.25	4.63	4.07	3.83	4.03	3.95	3.75
43	リアルサウンド～風のリグレット～	24.20	3.50	4.47	3.75	3.84	3.94	4.70
44	同級生2	24.17	4.59	3.94	3.68	3.90	4.41	3.65
45	CULDCEPT	24.17	3.89	3.82	4.03	3.81	4.33	4.27
46	ダライアス外伝	24.15	4.00	4.16	4.04	4.18	4.20	3.57
47	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1　虹色の青春	24.13	4.52	3.94	4.14	3.73	4.07	3.72
48	ルナ　シルバースターストーリー	24.10	4.56	4.22	3.90	3.88	4.21	3.34
49	ラングリッサーⅣ	24.06	4.45	3.86	3.91	3.92	4.30	3.63
50	ビクトリーゴール'96	24.05	4.23	3.95	4.12	3.84	4.13	3.77
51	バイオハザード	24.00	3.78	4.19	4.33	3.39	4.22	4.10
52	Dの食卓	23.99	4.38	4.41	3.31	3.44	4.22	4.23
53	バーチャコップ2	23.99	3.92	3.73	4.05	4.24	4.20	3.85
54	ガーディアンヒーローズ	23.92	4.21	3.78	3.93	3.85	4.03	4.11
55	ゼルドナーシルト	23.91	4.26	3.83	4.00	3.61	4.26	3.96
56	ストリートファイターZERO	23.89	4.28	3.86	4.10	4.09	4.09	3.46
57	GUNGRIFFON　The Eurasian Conflict	23.83	4.23	3.87	4.03	3.42	4.11	4.17
58	悠久幻想曲	23.81	4.53	3.94	3.81	3.85	4.00	3.68
59	F-1　Live Information	23.71	3.78	4.04	3.88	3.80	4.06	4.15
60	タクティクス　オウガ	23.68	4.21	3.93	3.86	3.72	4.17	3.78
61	ソニック　ジャム	23.63	4.37	3.79	4.16	3.95	3.89	3.47
62	ぷよぷよ通(2)	23.61	4.51	3.55	4.20	4.04	3.99	3.32
63	BULK SLASH	23.60	3.95	3.70	3.73	3.83	4.25	4.15
64	プリンセスメーカー2	23.57	4.52	3.72	3.63	3.76	4.15	3.78
65	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ　Ver.9.7	23.56	3.56	4.19	3.94	4.44	4.06	3.38
66	サンダーフォースV	23.50	3.86	4.06	3.60	4.02	4.24	3.72
67	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	23.50	4.74	3.67	3.60	3.80	4.02	3.66
68	X-MEN	23.45	4.20	3.71	3.94	4.00	3.93	3.67
69	極上パロディウスだ!　DELUXE PACK	23.44	4.43	4.06	4.01	4.02	3.67	3.25
70	QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡	23.42	4.30	3.62	3.70	3.82	4.05	3.94
71	三國志V	23.41	4.10	4.10	3.21	3.82	4.38	3.79
72	ビクトリーゴール	23.38	3.87	3.95	3.92	3.96	4.07	3.62
73	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	23.34	3.87	3.76	4.50	3.76	4.00	3.46
74	機動戦士ガンダム	23.26	4.39	3.81	3.67	3.56	4.00	3.83
75	だいな♥あいらん	23.25	4.46	4.12	3.52	3.96	3.54	3.65
76	新世紀エヴァンゲリオン	23.21	4.34	4.02	3.74	3.57	3.70	3.84
77	桃太郎道中記	23.17	4.07	3.76	3.61	3.83	4.24	3.67
78	銀河お嬢様伝説ユナ3　～ライトニング・エンジェル～	23.17	4.65	3.78	3.80	3.54	3.98	3.41
79	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号!～	23.15	4.35	3.48	3.69	3.86	4.15	3.63
80	グラディウス　デラックスパック	23.14	3.69	4.23	4.13	4.02	3.78	3.29
81	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～	23.10	4.26	3.91	4.11	3.78	3.49	3.55
82	2度あることはサンドアール	23.09	4.08	3.67	3.77	3.76	3.80	4.01
83	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ	23.09	3.79	4.10	3.80	4.00	3.83	3.57
84	ぷよぷよSUN	23.04	4.46	3.55	3.97	3.94	3.96	3.16
85	伝説のオウガバトル	23.03	3.89	3.92	3.75	3.56	4.24	3.67
86	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	23.02	4.21	3.54	4.15	3.64	3.82	3.66
87	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	23.02	4.01	4.23	3.46	3.84	3.62	3.86
88	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	23.00	3.75	3.86	3.89	3.71	3.96	3.83
89	SEGA AGES／アウトラン	22.98	3.53	4.47	4.18	3.87	3.69	3.24
90	ゆみみみっくすREMIX	22.95	4.47	3.61	3.86	3.82	3.59	3.61
91	ラングリッサーⅢ	22.90	4.45	3.73	3.81	3.39	3.94	3.57
92	リグロードサーガ	22.89	3.90	3.77	3.86	3.37	3.88	4.10
93	バーチャファイターキッズ	22.89	4.51	3.62	3.68	3.87	3.63	3.57
94	出たなツインビーヤッホー!　DELUXE PACK	22.87	4.37	3.91	3.95	3.76	3.56	3.32
95	ストリートファイターコレクション	22.87	4.02	3.59	4.26	3.88	3.82	3.29
96	デカスリート	22.86	4.10	3.28	3.85	3.77	4.14	3.72
97	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐ者	22.85	4.26	3.46	3.94	3.70	3.84	3.65
98	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	22.85	4.36	3.80	3.70	3.80	3.93	3.26

※本誌では毎号、読者アンケートに評価点数を記入してもらい、30点満点で批評対象ソフトの評価点数を算出している。集計期間は発売日から2～3週間以内であるため、ソフト発売当時の評価が読者によって下されている。

順位	ゲーム名	総合点		♪	¥		!!	☆
99	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	22.84	3.65	3.41	3.64	3.63	4.12	4.39
100	全日本プロレス　FEATURING VIRTUA	22.83	4.15	3.44	3.70	3.75	3.97	3.83
101	超兄貴〜究極…男の逆襲〜	22.82	4.45	3.91	3.55	3.45	3.09	4.36
101	SEGA AGES／アフターバーナーII	22.82	3.76	4.06	3.91	3.67	3.94	3.48
103	怒首領蜂	22.80	3.50	3.43	3.88	3.98	4.38	3.65
104	THE KING OF FIGHTERS '96	22.78	4.28	3.73	3.71	3.57	3.94	3.55
105	COTTOn2	22.76	4.59	3.69	3.59	3.48	3.83	3.59
106	サイバーボッツ〜フルメタル　マッドネス〜	22.75	4.11	3.70	3.64	3.83	3.80	3.65
107	ROOMMATE〜涼子 in Summer Vacation〜	22.74	4.31	3.60	3.50	3.48	3.76	4.10
108	フリートーク・スタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	22.73	3.86	3.73	3.45	3.61	3.80	4.29
109	テラ　ファンタスティカ	22.73	3.92	3.70	3.85	3.56	3.82	3.88
110	THOR〜精霊王紀伝〜	22.72	4.01	3.87	3.68	3.75	3.84	3.57
111	グレイテストナイン'96	22.71	3.73	3.67	4.04	3.81	3.99	3.48
112	メタルスラッグ	22.70	4.06	3.53	3.60	3.81	4.17	3.53
113	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	22.70	4.25	3.94	3.71	3.70	3.77	3.33
114	スレイヤーズろいやる	22.70	4.54	3.65	3.52	3.53	3.82	3.64
115	バブルシンフォニー	22.67	4.19	3.81	4.19	3.62	3.67	3.19
116	卒業II　ネオ・ジェネレーション	22.66	4.48	3.59	3.51	3.72	3.93	3.43
117	ゲーム天国	22.63	4.35	3.73	3.58	3.76	3.71	3.52
118	大運動会	22.62	4.49	3.53	3.73	3.49	3.64	3.73
119	mr.BONES	22.62	4.19	3.89	3.34	3.49	3.57	4.13
120	VIRUS(ウイルス)	22.61	4.02	3.95	3.58	3.44	3.81	3.81
121	ZORK I	22.57	3.57	4.43	3.71	3.00	3.71	4.14
122	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	22.57	4.09	3.54	3.76	3.63	3.94	3.60
123	ヴァーチャル　ハイドライド	22.56	3.59	3.79	4.04	3.24	3.81	4.09
124	ロックマンX4	22.55	4.15	3.77	3.66	3.89	3.79	3.30
125	蒼穹紅蓮隊	22.55	3.69	3.84	3.67	3.84	3.99	3.53
126	空想科学世界ガリバーボーイ	22.46	4.11	3.93	3.46	3.75	3.75	3.46
127	冒険活劇モノモノ	22.46	3.85	3.69	3.46	3.62	3.85	4.00
128	ラストブロンクス	22.44	4.14	3.59	3.56	3.95	3.75	3.44
129	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	22.43	4.14	3.86	3.48	3.25	3.90	3.80
130	ウォークラフトII：ダーク・サーガ	22.43	4.00	3.57	3.43	3.57	4.14	3.71
131	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発!ドロンボー完璧版	22.42	4.25	4.17	3.50	3.58	3.50	3.42
132	ブルーブレイカー　〜剣よりも微笑みを〜	22.41	4.22	3.64	3.55	3.39	3.73	3.88
133	スナッチャー	22.40	3.95	3.68	3.69	3.59	4.03	3.47
134	ネクストキング　恋の千年王国	22.40	4.46	3.62	3.35	3.32	3.90	3.75
135	デイトナUSA　CIRCUIT EDITION	22.39	3.78	3.99	3.70	3.79	3.90	3.23
136	スーパーリアル麻雀PVI	22.37	4.26	3.63	3.33	3.88	3.82	3.46
137	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	22.37	4.15	4.14	3.41	3.58	3.76	3.32
138	プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル	22.36	4.00	3.42	3.58	3.67	4.18	3.52
139	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	22.35	4.32	3.81	4.18	3.66	3.16	3.23
140	きゃんきゃんバニー・プルミエール	22.35	4.36	3.36	3.74	3.46	3.88	3.56
141	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	22.33	4.14	3.65	3.77	3.51	3.79	3.46
142	スーパーパズルファイターIIX	22.32	4.33	3.52	3.49	3.70	3.78	3.49
143	SEGA　AGES／スペースハリアー	22.31	3.56	3.83	3.95	3.75	3.67	3.55
144	ファイヤープロレスリング　6MEN SCRAMBLE	22.27	4.00	3.18	3.64	3.67	4.16	3.62
145	エターナルメロディ	22.25	4.39	3.45	3.63	3.35	3.65	3.78
146	ブルーシード　奇稲田秘録伝	22.23	4.22	3.71	3.71	3.52	3.54	3.53
147	黒の断章　The Literary Fragment	22.23	4.16	3.67	3.57	3.32	4.05	3.46
148	ガンバード	22.21	4.08	3.54	3.56	3.89	3.77	3.38
149	SONIC R	22.19	4.24	3.86	3.61	3.20	3.64	3.63
150	パズルボブル3	22.16	4.03	3.34	3.58	3.82	3.95	3.45
151	スーパーリアル麻雀PV	22.12	4.48	3.49	3.19	3.83	3.85	3.26
152	沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス	22.11	3.35	4.00	3.89	3.89	3.87	3.11
153	ダイナマイト刑事	22.11	3.66	3.49	3.59	3.73	3.88	3.76
154	新海底軍艦	22.08	4.17	3.67	3.42	3.58	3.67	3.58
155	サターンボンバーマン	22.06	3.96	3.29	3.55	3.89	4.01	3.35
156	ロックマン8　メタルヒーローズ	22.06	4.06	3.82	3.37	4.00	3.92	2.90
157	神秘の世界エルハザード	22.05	4.49	3.82	3.56	3.42	3.49	3.26
158	あすか120%リミテッド	22.03	4.26	3.30	3.35	3.88	3.88	3.35
159	魔法学園ルナ	22.03	4.37	3.61	3.44	3.68	3.57	3.37
160	リフレイン　ラブ　〜あなたに逢いたい〜	22.03	4.16	3.62	3.65	3.57	3.59	3.43

順位	ゲーム名	総合点		♪	¥		!!	☆
161	ビクトリーゴール　WORLDWIDE Edition	22.00	3.71	3.29	3.71	3.76	4.19	3.33
162	ROOMMATE〜井上涼子〜	21.99	4.36	3.29	3.22	3.16	3.59	4.37
163	重装機兵レイノス2	21.97	3.86	3.66	3.51	3.54	3.86	3.55
164	誕生S〜Debut〜	21.97	4.60	3.69	3.38	3.36	3.69	3.25
165	ばくばくアニマル 〜世界飼育係選手権〜	21.95	4.09	3.40	3.68	3.70	3.60	3.47
166	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は『愛が勝つ』?〜	21.95	4.33	3.61	3.61	3.35	3.59	3.45
167	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	21.93	3.61	3.53	3.85	3.53	3.86	3.55
168	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	21.93	4.31	3.37	3.41	3.44	3.74	3.65
169	リンクル・リバー・ストーリー	21.92	4.25	3.67	3.33	4.00	3.25	3.42
170	アルバートオデッセイ外伝　〜LEGEND OF ELDEAN〜	21.91	4.25	4.02	3.58	3.28	3.70	3.08
171	Wizard's　Harmony	21.89	4.19	3.42	3.98	3.36	3.48	3.46
172	シャイニング・ウィズダム	21.86	4.09	3.52	3.71	3.18	3.59	3.77
173	デジタルピンボール　ネクロノミコン	21.85	3.45	3.95	3.44	3.84	3.82	3.36
174	アンジェリークSpecial2	21.85	4.27	3.65	3.15	3.50	3.81	3.46
175	アイドル雀士スーチーパイSpecial	21.80	4.27	3.59	3.36	3.64	3.67	3.28
176	きゃんきゃんバニー・エクストラ	21.80	4.33	3.49	3.36	3.51	3.90	3.21
177	パズルボブル2X	21.80	3.77	3.36	3.57	3.73	3.86	3.50
178	DX人生ゲーム	21.80	4.03	3.52	3.64	3.50	3.75	3.36
179	プロ野球　グレイテストナイン'97	21.79	3.73	3.26	3.76	3.48	4.02	3.54
180	セクシーパロディウス	21.79	4.10	3.74	3.59	3.59	3.50	3.27
181	マーヴル・スーパーヒーローズ	21.77	3.99	3.42	3.48	3.63	3.70	3.54
182	月花霧幻譚〜TORICO〜(げっかむげんたん〜トリコ〜)	21.76	4.04	3.82	3.39	3.33	3.59	3.59
183	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	21.74	4.02	3.61	3.57	3.69	3.72	3.13
184	スーパーリアル麻雀グラフィティ	21.63	4.14	3.50	3.44	3.70	3.59	3.25
185	卒業S	21.63	4.28	3.63	3.23	3.83	3.65	3.03
186	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの福袋〜	21.62	4.10	3.62	3.60	3.44	3.52	3.33
187	ZAP!　SNOW BOARDING TRIX	21.61	3.50	3.50	3.50	3.39	3.89	3.83
188	セガインターナショナル　ビクトリーゴール	21.58	3.56	3.61	3.92	3.90	3.65	2.95
189	MYST	21.56	3.27	3.72	3.51	3.50	3.70	3.87
190	ステークスウィナー2　最強馬伝説	21.53	3.44	3.24	3.47	3.76	4.00	3.62
191	SEGA AGES／宿題がタントアール	21.52	3.66	3.28	3.90	3.54	3.70	3.44
192	ファルコムクラシックス	21.52	3.72	3.77	3.71	3.49	3.73	3.10
193	ゴジラ一列島震撼一	21.52	3.88	3.81	3.44	3.11	3.51	3.77
194	メタルファイター♥MIKU	21.52	4.30	3.33	3.18	3.48	3.55	3.67
195	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	21.51	3.43	3.97	3.61	3.54	3.62	3.33
196	マジカルドロップ2	21.50	3.88	3.27	3.23	3.65	3.92	3.54
197	ヴァンダルハーツ　〜失われた古代文明〜	21.50	3.50	3.42	3.67	3.58	4.00	3.33
198	RAMPO	21.47	3.87	3.49	3.36	3.45	3.56	3.73
199	m〜君を伝えて〜	21.46	3.83	3.42	3.58	3.42	3.29	3.92
200	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	21.45	4.47	3.08	3.73	3.06	3.58	3.53

歴代 WORST 15

順位	ゲーム名	総合点		♪	¥		!!	☆
1	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	12.00	1.63	1.88	2.06	2.50	2.38	1.56
2	プラネット・ジョーカー	12.43	2.14	2.14	1.71	2.29	2.29	1.86
3	BREAK POINT	13.67	2.22	2.22	2.33	2.33	2.22	2.33
4	デスクリムゾン	14.12	2.00	2.65	2.24	2.24	2.24	2.76
5	アサルトリグス	14.25	2.25	2.25	2.75	2.25	2.25	2.50
6	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー	14.43	2.57	2.43	2.14	2.29	2.57	2.43
7	麻雀狂時代　Cebu Island '96	14.57	2.71	2.43	2.43	2.43	2.43	2.14
8	ストリートレーサー　EXTRA	14.57	2.86	2.14	2.86	2.57	2.00	2.14
9	タクラマカン　〜敦煌傳奇〜	14.58	2.58	2.33	2.58	2.50	2.25	2.33
10	クロックワークス	14.71	2.29	2.71	2.14	2.43	2.14	3.00
11	トランスポートタイクーン	14.86	2.71	2.29	2.43	2.57	2.43	2.43
12	クライムウェーブ	14.88	2.88	2.38	2.50	2.00	2.63	2.50
13	テラクレスタ3D	15.06	2.29	3.12	2.29	2.76	2.53	2.06
14	風水先生	15.07	2.47	2.47	2.33	2.53	2.33	2.93
15	激突甲子園	15.09	2.48	2.43	2.48	2.09	2.87	2.74

ソフトごとの評価が高いメーカー BEST 10

発売されたゲームの総合点をメーカーごとに集計、その得点を既発売ソフト数で割り、出された平均点の上位10社をまとめたのが、このコーナーのランキングである。

1位はエルフ。'96年の4月に登場した『野々村病院の人々』を含め、発売された3本はいずれも歴代順位で4位、9位、26位、平均点25.63という好成績。名実共にサターンを牽引したメーカーといえるのでは。2位のトレジャーも、メガドライブからのユーザーに多くの支持を受け、制作した2作品すべて高得点を獲得した。注目のセガは、108本もの対象ソフトを抱えていたものの最高点と最低点の差が激しく、平均点は22.28にとどまってしまった。

順位	メーカー名(開発元含む)	発売本数	平均点	代表作
1	エルフ	3	25.63	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
2	トレジャー	2	24.61	シルエットミラージュ
3	ワープ	3	24.43	エネミー・ゼロ
4	大宮ソフト	1	24.17	CULDCEPT
5	コンパイル	2	23.33	ぷよぷよシリーズ
6	角川書店	3	22.94	スレイヤーズろいやる、ルナシリーズ
7	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	4	22.94	ラングリッサーシリーズ
8	KAZe	3	22.83	デジタルピンボールシリーズ
9	サクセス	1	22.76	COTTOn2
10	NECインターチャネル	5	22.63	同級生シリーズ

※総合点は同じでも順位が違うといった箇所がある。これは、各項目の得点は下2ケタまで表記されているが、実際には下3ケタ以降も算出しているためだ。

ゲームジャンル別　歴代 BEST 5

前項までに掲載した対象ソフト歴代順位を11のジャンルに区別し、それぞれのジャンルごとに上位5本＋次点の順位をまとめたのがこのコーナー。

各ジャンルのランキングを見てみると、やはり業務用や他機種からの移植、続編作品が軒並み高得点、高評価を博していることがわかる。ランキングに'97年以降に発売されたソフトが少ないことも事実。それに加え、ライトユーザー受けするようなゲームも少なく、サターンユーザーの嗜好がはっきりと見て取れる結果となっている。上位に移植作品が目立つのはしようのないことだが、今年こそは各ジャンルで強力な移植、続編作品群に負けない、サターンオリジナル作品の登場を期待したいところだ。

シミュレーションRPG　全17作品

ファミコン時代から続く人気シリーズの最新作『スパロボF』がダントツの点差で1位に輝いた。エヴァンゲリオンの登場で話題をさらったのも記憶に新しい。

順位	ゲーム名	総合点
1	スーパーロボット大戦F	26.10
2	ドラゴンフォース	24.61
3	ラングリッサーⅣ	24.06
4	ゼルドナーシルト	23.91
5	タクティクス　オウガ	23.68

次点　伝説のオウガバトル／ラングリッサーⅢ

スポーツ　全62作品

サッカーと野球を題材にした作品ばかりとなった。アメフトやゴルフ、釣りなども多く発売されているのだが、メジャー度や完成度で差があったようだ。

順位	ゲーム名	総合点
1	ビクトリーゴール'96	24.05
2	ビクトリーゴール	23.38
3	デカスリート	22.86
4	グレイテストナイン'96	22.71
5	プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル	22.36

次点　実況パワフルプロ野球'95　開幕版／ファイヤープロレスリング　6MEN SCRAMBLE

格闘アクション　全53作品

5本中4本はセガ、カプコン作品。そんな中3位に入る健闘を見せたのがテクモの『D.O.A.』。ハイレゾを使用した美しいグラフィックは一見の価値アリだ。

順位	ゲーム名	総合点
1	バーチャファイター2	27.46
2	バーチャファイター	26.58
3	DEAD OR ALIVE	25.23
4	ヴァンパイアハンター	24.83
5	FIGHTERS MEGAMiX	24.82

次点　X-MEN VS. STREET FIGHTER／ストリートファイターZERO2

シミュレーション　全89作品

総合でも5位という高順位となる『ときメモ』。2位の『サカつく2』と比べても大差で1位につけた。3、4位の『大戦略』モノも根強い人気を誇っている。

順位	ゲーム名	総合点
1	ときめきメモリアル～forever with you～	26.28
2	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	24.90
3	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡-LAST OF THE MILLENIUM-	24.41
4	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	24.34
5	悠久幻想曲	23.81

次点　プリンセスメーカー2／三國志Ⅴ

レース　全30作品

何とランキング全てがセガ作品で埋まってしまった。業務用で人気を博した移植作品が多いが、技術力を駆使した移植度の高さも、高得点の一因であろうか。

順位	ゲーム名	総合点
1	デイトナUSA	26.15
2	セガラリー・チャンピオンシップ	25.79
3	F-1　Live Information	23.71
4	SEGA AGES／アウトラン	22.98
5	デイトナUSA　CIRCUIT EDITION	22.39

次点　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ／湾岸デッドヒート

アクション　全68作品

ソニックチームによる『NiGHTS』が1位。当時では新鮮だった浮遊感がうけたゆえの得点か。アクションの至宝、トレジャーの『シルミラ』も僅差で2位に。

順位	ゲーム名	総合点
1	NiGHTS into dreams…	25.54
2	シルエットミラージュ	25.30
3	電脳戦機バーチャロン	24.62
4	ガーディアンヒーローズ	23.92
5	機動戦士ガンダム	23.26

次点　クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～／メタルスラッグ

アドベンチャー　全90作品

美少女をウリにした作品が多くを占めたが、いずれも高得点を記録している。サターン市場を盛り上げる為には欠かせないジャンルであるといえるだろう。

順位	ゲーム名	総合点
1	サクラ大戦	27.31
2	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	26.46
3	下級生	25.81
4	EVE burst error	25.20
5	エネミー・ゼロ	25.11

次点　野々村病院の人々／DESIRE

パズル　全61作品

1位は、『サクラ』人気に助けられた観のある『花組対戦コラムス』。他にもキャラ人気の高いパズルが顔を揃え、サターンの特徴を如実に表した結果に。

順位	ゲーム名	総合点
1	花組対戦コラムス	24.32
2	ぷよぷよ通(2)	23.61
3	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	23.15
4	ぷよぷよSUN	23.04
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	22.85

次点　スーパーパズルファイターⅡX／パズルボブル3

ロールプレイング　全30作品

2位の『レイアース』と3位の『第四の黙示録』。この2作品を超える得点のRPGは『ソウルハッカーズ』のみ。未だに強く続編が望まれるのも納得できるか。

順位	ゲーム名	総合点
1	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	25.16
2	魔法騎士レイアース	24.86
3	天外魔境　第四の黙示録	24.86
4	真・女神転生　デビルサマナー	24.69
5	ルナ　シルバースターストーリー	24.10

次点　シャイニング・ザ・ホーリィアーク／THOR～精霊王紀伝～

シューティング　全88作品

セガの3D系とタイトーの2D系が上位を独占。しかしすべて'96年までに発売された作品である。近年にも良作は豊富であったが、残念ながら及ばなかった。

順位	ゲーム名	総合点
1	バーチャコップ	25.81
2	パンツァードラグーン　ツヴァイ	25.56
3	パンツァードラグーン	24.50
4	レイヤーセクション	24.30
5	ダライアス外伝	24.15

次点　バーチャコップ2／GUNGRIFFON　The Eurasian Conflict

テーブル・麻雀・その他　全100作品

地味だが、クリエイター魂が感じられる佳作を取り揃えたジャンル群である。特に3位の『CULDCEPT』は、カード収集好きにはたまらない逸品との評価も多い。

順位	ゲーム名	総合点
1	新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ	24.61
2	アイドル雀士スーチーパイⅡ	24.25
3	CULDCEPT	24.17
4	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ　Ver.9.7	23.56
5	QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡	23.42

次点　桃太郎道中記／2度あることはサンドアール

評価項目別　歴代 BEST 5

前項で掲載済みの、対象ソフト歴代順位を形作る6つの評価項目を区別し、それぞれの項目ごとに上位5本をまとめたのがこのコーナー。

一見すると無難そうに見える各項目の順位。あえて気付いた点をあげるとするなら、上位ソフトには「キャラはいい」とか、「操作性だけ」という一方に偏った作品は少ないということだ。ひいては、6項目のバランスがうまく取れている作品が多いということがわかるだろう。

そういった意味も含めて再度ランキングを覗いてみると、各項目でバランス良く顔を出しているソフトの多くは、セールス的にも成功しているということに気が付く。たとえば、3項目以上に顔を見せている『VF』や『VF2』、『サクラ』や『YU-NO』などが好例といえる。

キャラクタ

人気の『サクラ』とエルフ作品が票を集めた。『VF2』の3位は意外であるが、ゲームの完成度が高かったゆえにキャラクタの存在感が強調されたためであろう。

順位	ゲーム名	
1	サクラ大戦	4.87
2	下級生	4.79
3	バーチャファイター2	4.79
4	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	4.75
5	同級生if	4.74

やはり美少女ゲーム強し

音楽・効果音

シングルCDも売れに売れた、聞いた人は思わず口ずさんでしまうテーマソングを筆頭に、田中公平のサウンドが心地よい『サクラ』が得点トップだった。

順位	ゲーム名	
1	サクラ大戦	4.60
2	デイトナUSA	4.55
3	スーパーロボット大戦F	4.55
4	SEGA AGES／アウトラン	4.47
5	リアルサウンド～風のリグレット～	4.47

『デイトナ』の光吉氏も印象的

お買得度

1位はサターン100万台突破記念ソフト。2、3位は6800円なのだが、当時としては普通の価格設定だった。出来が良ければそれでも安いと思えたのだろう。

順位	ゲーム名	
1	バーチャファイター　リミックス	4.65
2	バーチャファイター2	4.57
3	デイトナUSA	4.55
4	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	4.50
5	セガラリー・チャンピオンシップ	4.44

『リミックス』は当時破格の3400円

操作性

当時、家庭用としては革新的だった60分の1フレームで動く『VF2』を含め、周辺機器を使わずとも付属パッドで良い操作感が得られるソフトが高得点に。

順位	ゲーム名	
1	バーチャファイター2	4.54
2	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ　Ver.9.7	4.44
3	バーチャコップ	4.35
4	ときめきメモリアル～forever with you～	4.33
5	バーチャファイター	4.31

アクション性の高いゲームが揃う

熱中度

やはりというべきか、人気が高く売り上げも比較的高めのゲームが上位についた。熱中度が高いゲーム＝出来の良いゲームという方程式が成り立っている様子。

順位	ゲーム名	
1	バーチャファイター2	4.74
2	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	4.69
3	サクラ大戦	4.67
4	スーパーロボット大戦F	4.67
5	バーチャファイター	4.64

160万人をトリコにした『VF2』

オリジナリティ

画面がなく音のみという『リアルサウンド』の斬新さは評価されてしかるべき。驚いたのは、歴代で505位、総合点18.50の『ズープ』が4位だったことか。

順位	ゲーム名	
1	リアルサウンド～風のリグレット～	4.70
2	バーチャファイター	4.64
3	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	4.63
4	ズープ	4.50
5	シルエットミラージュ	4.49

各作品とも新しい試みが随所に

ゲーム成績表　サターン発売からの歩み

サターン発売開始時からともに歩んできたゲーム成績表。そこで、ゲーム成績表3年間の歩みと題して、評価が高かったソフトを1年間ごとに区別した順位表を掲載する。

まずはサターン元年にあたる左表から。この頃のウリは「セガの業務用作品が家でプレイできる」ということに尽きていた。たしかに高得点を得た1位から8位までがセガ作品、加えて上位4本が業務用作品であった。しかし2年目の中表に移ると変化が現れる。キャラクタゲームの増加だ。1位の『サクラ』を筆頭にほとんどが高得点を得ていた。しかし美少女一辺倒というわけでもなく、レースやシューティング、アクションなどのジャンルがバランス良く供給されていることもわかってもらえるハズ。3年目の右表も同様だ。大きな変化といえるのはセガ作品の減少。ライセンシーメーカーが評価される土台が整ったという意味では、喜ばしいことではなかろうか。

'94年11月22日～'95年12月4日

順位	ゲーム名	総合点
1	バーチャファイター2	27.46
2	バーチャファイター	26.58
3	デイトナUSA	26.15
4	バーチャコップ	25.81
5	魔法騎士レイアース	24.86
6	バーチャファイター　リミックス	24.61
7	パンツァードラグーン	24.50
8	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	24.34
9	レイヤーセクション	24.30
10	Dの食卓	23.99

'95年12月5日～'96年12月4日

順位	ゲーム名	総合点
1	サクラ大戦	27.31
2	ときめきメモリアル～forever with you～	26.28
3	セガラリー・チャンピオンシップ	25.79
4	パンツァードラグーン　ツヴァイ	25.56
5	NiGHTS into dreams...	25.54
6	ヴァンパイアハンター	24.83
7	真・女神転生　デビルサマナー	24.69
8	ストリートファイターZERO2	24.64
9	野々村病院の人々	24.63
10	電脳戦機バーチャロン	24.62

'96年12月5日～'97年12月4日

順位	ゲーム名	総合点
1	この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	26.46
2	スーパーロボット大戦F	26.10
3	下級生	25.81
4	シルエットミラージュ	25.30
5	DEAD OR ALIVE	25.23
6	EVE burst error	25.20
7	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	25.16
8	エネミー・ゼロ	25.11
9	Jリーグ　プロサッカークラブを作ろう！2	24.90
10	天外魔境　第四の黙示録	24.86

RANKING STREET

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム　ゲーム　ランキング

『YU-NO』&『X-MEN』、ユーザー1人あたりの満足度は極めて高し

本誌前人気ランキングでも人気の高かった『YU-NO』と『X-MEN』が上位にランクイン。それ以外のタイトルも、発売日がソフト発売ラッシュの時期と重なったこともあって、普段より多く登場する結果となった。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意して欲しいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に収まりやすく、順位的にも他のソフトとダブつくことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトは、プレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

REAL TIME RANKING／ '97年12月4日までのサターンソフト対象

2位にランクインした『YU-NO』は、投票した読者1人あたりの満足度が高かったようだ。例えば『YU-NO』は、投票数212人に対し、総合点が797ポイント。3位の『スパロボ』が『YU-NO』より投票人数が多い割に、総合点が下回っていることを見ると、いかに満足度の高いソフトであったかが分かる。7位の『X-MEN』についても同様のことがいえる。4メガRAM専用作品第1弾の同作だが、ランキング結果を見る限り、その実力は完全に認知されたといっていいだろう。

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	−	総合点	好評%
1	1	356	サクラ大戦	1268	74	1194	94.49
2	初	212	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	802	5	797	99.38
3	2	239	スーパーロボット大戦 F	809	57	752	93.42
4	3	224	EVE burst error	753	18	735	97.67
5	4	234	下級生	748	18	730	97.65
6	5	155	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	591	10	581	98.34
7	初	127	X-MEN VS. STREET FIGHTER	427	9	418	97.94
8	6	125	同級生2	331	20	311	94.30
9	9	75	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	263	10	253	96.34
10	8	93	DEAD OR ALIVE	251	12	239	95.44
11	11	87	真・女神転生　デビルサマナー	253	34	219	88.15
12	7	93	DESIRE	224	19	205	92.18
13	10	93	野々村病院の人々	232	29	203	88.89
14	12	77	ルナ　シルバースターストーリー	212	24	188	89.83
15	14	64	悠久幻想曲	193	8	185	96.02
16	13	81	ドラゴンフォース	212	39	173	84.46
17	15	96	ときめきメモリアル ~forever with you~	251	82	169	75.38
18	16	71	ラングリッサーⅣ	184	18	166	91.09
19	23	48	タクティクス　オウガ	148	6	142	96.10
20	23	48	ポリスノーツ	144	8	136	94.74
21	30	37	CULDCEPT（カルドセプト）	122	1	121	99.19
22	19	90	天外魔境　第四の黙示録	195	85	110	69.64
23	18	44	ヴァンパイアハンター	118	13	105	90.08
24	71	40	パンツァードラグーン　ツヴァイ	108	6	102	94.74
25	17	72	同級生if	141	42	99	77.05
26	33	40	バイオハザード	94	3	91	96.91
27	22	37	ストリートファイターZERO2	92	7	85	92.93
28	初	25	銀河お嬢様伝説ユナ3 ~ライトニング・エンジェル~	84	0	84	100.00
29	35	45	魔法騎士レイアース	109	31	78	77.86
30	21	57	スレイヤーズろいやる	119	42	77	73.91
30	29	21	サンダーフォースV	77	0	77	100.00
32	67	22	ルナ −シルバースターストーリー−　MPEG版	73	0	73	100.00
33	23	49	ラングリッサーⅢ	109	39	70	73.65
33	41	38	ガーディアンヒーローズ	83	13	70	86.46
35	36	78	バーチャファイター2	145	79	66	64.73
35	30	41	きゃんきゃんバニー・エクストラ	83	17	66	83.00
37	27	46	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	90	25	65	78.26
38	20	39	THE KING OF FIGHTERS '96	89	25	64	78.07
39	36	25	アイドル雀士スーチーパイⅡ	65	2	63	97.01
40	47	22	ドラゴンマスターシルク	62	1	61	98.41
41	初	21	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	60	0	60	100.00
42	42	63	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	110	52	58	67.90
42	39	47	NiGHTS into dreams...	96	38	58	71.64
44	43	21	ファイヤープロレスリング 6MEN SCRAMBLE	56	0	56	100.00
45	38	26	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ~虹色の青春~	65	10	55	86.67
46	27	47	電脳戦機バーチャロン	99	46	53	68.28
47	43	24	サムライスピリッツ天草降臨	56	4	52	93.33
48	53	26	魔法学園ルナ	57	9	48	86.36
49	32	24	黒の断章	52	5	47	91.23
50	54	22	花組対戦コラムス	49	3	46	94.23
51	58	24	バーチャコップ2	50	6	44	89.29
52	49	21	三國志V	50	8	42	86.21
53	51	18	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	50	9	41	84.75
53	初	18	ブルーブレイカー ~剣よりも微笑みを~	48	7	41	87.27
53	57	13	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict	41	0	41	100.00
56	54	15	マジカルドロップⅢ ~とれたて増刊号！~	38	0	38	100.00
57	46	15	ゲーム天国	40	3	37	93.02
57	87	12	アンジェリークSpecial 2	37	0	37	100.00
59	45	22	エターナルメロディ	56	20	36	73.68
59	67	13	蒼穹紅蓮隊	36	0	36	100.00
61	61	20	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	49	14	35	77.78
62	92	23	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	47	15	32	75.81
63	33	17	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	38	7	31	84.44
63	62	15	だいな♡あいらん	38	7	31	84.44
65	75	12	怒首領蜂	30	0	30	100.00
66	71	46	セガラリー・チャンピオンシップ	72	43	29	62.61
67	−	24	新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ	37	10	27	78.72
67	103	14	レイヤーセクション	30	3	27	90.91
69	26	16	ストリートファイターコレクション	35	9	26	79.55
69	91	13	信長の野望・天翔記	34	8	26	80.95
71	75	9	プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル	25	0	25	100.00
72	63	15	シルエットミラージュ	28	4	24	87.50
72	78	14	スナッチャー	26	2	24	92.86
72	78	13	BULK SLASH	30	6	24	83.33
72	47	12	ネクストキング　恋の千年王国	26	2	24	92.86
72	60	10	ゼルドナーシルト	25	1	24	96.15
77	51	16	あすか120%リミテッド	32	10	22	76.19
77	97	13	トゥームレイダース	29	7	22	80.56
77	70	11	スーパーリアル麻雀PⅥ	22	0	22	100.00
80	67	14	クォヴァディス2 ~惑星強襲オヴァン・レイ~	26	5	21	83.87
81	39	22	ぷよぷよSUN	36	16	20	69.23
82	−	8	ROOMMATE ~井上涼子~	22	5	17	81.48
83	初	13	SONIC R	26	10	16	72.22
83	84	12	桃太郎道中記	22	6	16	78.57
83	−	9	バーチャコップ	22	6	16	78.57
83	78	8	スーパーリアル麻雀PV	17	1	16	94.44
83	75	8	ロックマンX4	16	0	16	100.00
83	89	6	ウイニングポスト2　ファイナル '97	21	5	16	80.77
89	97	11	機動戦士Zガンダム後編　宇宙を駆ける	21	7	14	75.00
89	93	7	レイヤーセクションⅡ	16	2	14	88.89
91	66	13	サターンボンバーマン	27	14	13	65.85
91	71	12	ファルコムクラシックス	23	10	13	69.70
91	86	11	大運動会	21	8	13	72.41
94	105	18	機動戦士ガンダム	29	17	12	63.04
94	110	15	THE KING OF FIGHTERS '95	27	15	12	64.29
96	97	30	きゃんきゃんバニー・プルミエール	48	37	11	56.47
96	161	11	エイナスファンタジーストーリーズ　THE FIRST VOLUME	24	13	11	64.86
98	152	14	ダイナマイト刑事	23	14	9	62.16
98	95	11	Wizard's Harmony	19	10	9	65.52
98	122	10	SONIC JAM（ソニックジャム）	14	5	9	73.68
98	113	7	アンジェリークSpecial	19	10	9	65.52
102	147	15	ストリートファイターZERO	27	19	8	58.70
102	87	13	Christmas NiGHTS（クリスマス　ナイツ）	22	14	8	61.11
104	74	43	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	66	59	7	52.80
104	103	13	デカスリート	18	11	7	62.07
104	−	6	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	11	4	7	73.33
104	初	6	COTTOn2	9	2	7	81.82
108	58	16	VIRUS（ウイルス）	22	16	6	57.89
109	213	23	パンツァードラグーン	36	31	5	53.73
109	105	11	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	15	10	5	60.00
111	116	11	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者	16	12	4	57.14
112	116	28	テラ　ファンタスティカ	38	35	3	52.05
112	78	15	リアルバウト餓狼伝説	22	19	3	53.66
112	初	15	実況パワフルプロ野球S	21	18	3	53.85
112	144	12	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	19	16	3	54.29
112	−	7	グルーブ　オン　ファイト	11	8	3	57.89
112	−	6	太閤立志伝Ⅱ	8	5	3	61.54
118	147	10	天地無用！登校無用アニラジコレクション	11	9	2	55.00
118	108	9	ワールドアドバンスド大戦略 ~鋼鉄の戦風~	19	17	2	52.78

※データは、本誌24号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象は'97年12月4日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない順にそれぞれ＋、−のポイントで集計を行い、＋から−を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうちわけは、1位…5ポイント、2位…4ポイント、3位…3ポイント、4位…2ポイント、5位…1ポイントとなっています。

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
118	105	9	ダライアス外伝	12	10	2	54.55
118	－	7	三國志Ⅳ	9	7	2	56.25
118	168	7	空想科学世界ガリバーボーイ	10	8	2	55.56
123	65	22	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	33	32	1	50.77
123	78	8	マリカ～真実の世界～	7	6	1	53.85
123	135	8	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前～	9	8	1	52.94
123	95	7	グレイテストナイン '96	8	7	1	53.33
123	139	7	戦国ブレード	9	8	1	52.94
128	49	9	マーヴル・スーパーヒーローズ	9	9	0	50.00
128	－	7	卒業～クロスワールド～	11	11	0	50.00
128	－	6	慶応遊撃隊 活劇編	10	10	0	50.00
131	147	20	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	27	28	-1	49.09
131	111	11	探偵神宮寺三郎 未完のルポ	12	13	-1	48.00
131	－	8	三國志 英傑伝	11	12	-1	47.83
131	－	6	DX人生ゲームⅡ	7	8	-1	46.67
135	54	18	プロ野球 グレイテストナイン '97	24	26	-2	48.00
135	113	12	ゆみみみっくすREMIX	16	18	-2	47.06
135	152	11	DX人生ゲーム	16	18	-2	47.06
135	125	11	ダークセイバー	15	17	-2	46.88
135	84	10	ぷよぷよ通（2）	11	13	-2	45.83
135	130	10	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	13	15	-2	46.43
135	－	7	デジタルピンボール ネクロノミコン	8	10	-2	44.44
142	初	6	馬なり1ハロン劇場	9	12	-3	42.86
143	－	6	DX日本特急旅行ゲーム	4	8	-4	33.33
144	－	7	上海 万里の長城	8	13	-5	38.10
144	－	6	テトリスS	5	10	-5	33.33
144	－	6	古伝降霊術 百物語	5	10	-5	33.33
147	141	11	卒業S	13	19	-6	40.63
147	168	8	マスター オブ モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	9	15	-6	37.50
147	初	7	七ツ風の島物語	6	12	-6	33.33
147	－	6	クロックワークナイト ～ペパルーチョの福袋～	1	7	-6	12.50
147	119	6	提督の決断Ⅱ	5	11	-6	31.25
152	122	10	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	9	16	-7	36.00
152	158	9	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	7	14	-7	33.33
152	124	8	THOR～精霊王紀伝～	7	14	-7	33.33
152	－	8	マンクスTT －スーパーバイク－	3	10	-7	23.08
152	－	7	怪盗セイント・テール	6	13	-7	31.58
157	193	8	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	7	15	-8	31.82
158	164	16	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	20	29	-9	40.82
158	－	8	ソニックウィングススペシャル	6	15	-9	28.57
158	－	7	エイリアン トリロジー	4	13	-9	23.53
161	－	8	バーチャファイター リミックス（※XBAND対応通信対戦版：セガサターンモデムキットにのみ付属）	5	15	-10	25.00
161	－	6	テーマパーク	4	14	-10	22.22
163	178	17	エーベルージュ	17	28	-11	37.78
163	184	12	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	8	19	-11	29.63
165	172	16	伝説のオウガバトル	17	29	-12	36.96
165	－	6	アイドル雀士スーチーパイSpecial	1	13	-12	7.14
165	188	6	RACE DRIVIN'	5	17	-12	22.73
168	147	10	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	11	24	-13	31.43
168	181	8	ぱにっくちゃん	3	16	-13	15.79
168	－	7	バーチャルバレーボール	5	18	-13	21.74
168	－	6	輝水晶伝説アスタル	4	17	-13	19.05
172	144	9	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3	17	-14	15.00
172	158	8	実況パワフルプロ野球 '95 開幕版	5	19	-14	20.83
172	152	8	ゴジラ －列島震撼－	5	19	-14	20.83
172	－	6	犯行写真 ～縛られた少女たちの見たモノは？～	0	14	-14	0.00
176	130	14	神秘の世界エルハザード	11	27	-16	28.95
176	－	7	リターン・トゥ・ゾーク	6	22	-16	21.43
176	144	6	ワールドヒーローズパーフェクト	0	16	-16	0.00
179	164	11	3×3EYES ～吸精公主～S	10	27	-17	27.03
179	－	8	大冒険～セントエルモスの奇跡～	5	22	-17	18.52
179	－	8	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	3	20	-17	13.04
179	119	6	ビクトリーゴール '96	0	17	-17	0.00
183	125	23	リアルサウンド ～風のリグレット～	32	50	-18	39.02
183	191	7	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	0	18	-18	0.00
185	135	13	サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～	8	27	-19	22.86
185	161	8	バトルモンスターズ	0	19	-19	0.00
187	－	7	水滸演武	0	20	-20	0.00
188	130	30	FIGHTERS MEGAMiX	38	59	-21	39.18
188	141	17	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	16	37	-21	30.19
188	125	17	ラストブロンクス	14	35	-21	28.57
188	125	9	RONDE（ロンド）～輪舞曲～	4	25	-21	13.79
188	－	6	必殺！	2	23	-21	8.00
193	125	10	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡	5	28	-23	15.15
193	220	8	学校の怪談	0	23	-23	0.00
193	－	7	グランチェイサー	0	23	-23	0.00
193	－	6	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	0	23	-23	0.00
197	164	16	銀河英雄伝説	15	39	-24	27.78
197	188	16	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	11	35	-24	23.91
199	－	14	月花霧幻譚 ～TORICO～	4	29	-25	12.12
199	－	9	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	0	25	-25	0.00
199	198	6	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	0	25	-25	0.00
202	164	9	ビクトリーゴール	0	26	-26	0.00
202	－	9	ウルトラマン光の巨人伝説	0	26	-26	0.00

順位	前号	投票数	ゲーム名	＋	－	総合点	好評%
202	210	8	FIST	0	26	-26	0.00
205	184	12	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5	32	-27	13.51
205	178	11	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	1	28	-27	3.45
205	168	11	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	0	27	-27	0.00
205	206	7	NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ #01 "闇の扉"	0	27	-27	0.00
209	184	11	超兄貴～究極…男の逆襲～	3	31	-28	8.82
209	147	9	峠KING THE SPIRITS	0	28	-28	0.00
209	214	9	D-XHIRD	2	30	-28	6.25
212	194	12	麻雀同級生Special	2	31	-29	6.06
213	184	8	バーチャレーシング セガサターン	0	30	-30	0.00
214	230	42	新世紀エヴァンゲリオン	37	69	-32	34.91
214	205	22	デイトナUSA	16	48	-32	25.00
214	210	20	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	16	48	-32	25.00
214	139	16	ファイティングバイパーズ	11	43	-32	20.37
214	182	8	熱血親子	0	32	-32	0.00
214	209	7	大戦略 STRONG STYLE	0	32	-32	0.00
220	206	15	爆れつハンター	4	38	-34	9.52
220	220	14	時空探偵DD ～幻のローレライ～	1	35	-34	2.78
220	－	10	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	2	36	-34	5.26
223	202	16	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	4	39	-35	9.30
223	182	9	新・忍伝	0	35	-35	0.00
225	172	16	クォヴァディス	3	40	-37	6.98
226	200	12	TAMA	0	38	-38	0.00
227	194	18	リグロードサーガ2	7	46	-39	13.21
227	217	14	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	4	43	-39	8.51
229	228	18	シムシティ2000	7	47	-40	12.96
230	200	14	m ～君を伝えて～	0	41	-41	0.00
230	204	13	北斗の拳	3	44	-41	6.38
232	219	19	天地無用！ 魎御理（みみり）温泉湯けむりの旅	10	52	-42	16.13
232	225	17	ソード・アンド・ソーサリー	4	46	-42	8.00
234	202	17	誕生S～Debut～	2	46	-44	4.17
235	214	12	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	3	48	-45	5.88
236	233	26	アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～	14	60	-46	18.92
237	226	21	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	4	55	-51	6.78
238	228	16	ダイダロス	0	52	-52	0.00
239	232	16	MYST	1	54	-53	1.82
240	198	17	闘神伝URA	0	54	-54	0.00
241	222	19	バーチャファイターキッズ	3	59	-56	4.84
242	197	40	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	32	89	-57	26.45
242	233	22	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	9	66	-57	12.00
244	175	24	X-MEN	5	64	-59	7.25
245	210	22	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	1	61	-60	1.61
245	224	17	デスクリムゾン	4	64	-60	5.88
247	214	16	GOTHA ～イスマイリア戦役～	0	62	-62	0.00
248	218	22	ブルーシード 奇稲田秘録伝	4	74	-70	5.13
249	206	17	Wan Chai Connection	0	71	-71	0.00
250	230	31	Dの食卓	17	89	-72	16.04
251	226	19	ダークシード	0	76	-76	0.00
252	235	23	ドラゴンボールZ 真武闘伝	0	77	-77	0.00
253	236	67	エネミー・ゼロ	62	154	-92	28.70
254	223	29	ヴァーチャル ハイドライド	4	97	-93	3.96
255	239	24	～制服伝説～ プリティファイターX	5	104	-99	4.59
256	241	32	バーチャファイター リミックス	4	105	-101	3.67
257	237	33	闘神伝S	1	104	-103	0.95
258	244	44	バーチャファイター	25	135	-110	15.63
259	238	33	エアーズ・アドベンチャー	2	118	-116	1.67
260	240	35	ゲイルレーサー	0	117	-117	0.00
261	242	45	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	0	175	-175	0.00
262	243	46	結婚 ～Marriage～	0	178	-178	0.00
263	246	65	シャイニング・ウィズダム	5	223	-218	2.19
264	245	72	リグロードサーガ	3	263	-260	1.13

累計ランキング Best 20（過去半年間）

順位	前号	ゲーム名	発売元	合計
1	1	サクラ大戦	セガ	12500
2	2	下級生	エルフ	7734
3	3	EVE burst error	イマジニア	6786
4	5	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	3901
5	4	同級生2	NECインターチャネル	3740
6	6	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	2421
7	8	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	2377
8	7	ときめきメモリアル ～forever with you～	コナミ	2346
9	9	野々村病院の人々	エルフ	2245
10	10	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	1951
11	11	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	1748
12	13	悠久幻想曲	メディアワークス	1725
13	14	ドラゴンフォース	セガ	1678
14	12	同級生if	NECインターチャネル	1647
15	15	スレイヤーズろいやる	角川書店	1504
16	17	ヴァンパイアハンター	カプコン	1468
17	16	ストリートファイターZERO2	カプコン	1454
18	18	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	1386
19	20	DESIRE	imadio	1240
20	－	DEAD OR ALIVE	テクモ	1181

※表中の「好評%」の項目は、そのソフトに投票された＋と－のポイントを合計し、その中で＋ポイントの割合がどれくらいであるかを表したものです。また、ランキング中には、投票数が5人以下、もしくはゲーム性が低いと思われるソフト（CG集やデータベース）は、掲載していません。

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト50名 読者プレゼント

●応募のきまり●

P141のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号（①～⑩）を1つ書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキの表裏）、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは1月29日消印有効。発表は2月27日発売の5号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。

① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

2 あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。

① 男
② 女

5 あなたが本誌以外によく読む雑誌をP137の表2から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが所有しているゲーム機、パソコンをP137の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

7 あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP137の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8 今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP137の表5から5つ選び、番号を書いてください。

9 今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP137の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP137の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP137の表5から3つ選び、番号を書いてください。

12 今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP137の表5から3つ選び、その番号を書いてください。

13 あなたがソフトを買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

①TVCF
②店頭で見て
③友達に勧められて
④ゲーム雑誌等の記事
⑤ゲーム雑誌等の広告
⑥その他

14 あなたがゲーム雑誌を買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。

①定価
②本の厚さ
③表紙を見て
④特集記事の内容
⑤毎号買っているから
⑥付録の内容
⑦その他

15 P138～139の表6に掲載してあるサターンのソフトで、おもしろかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

16 P138～139の表6に掲載してあるサターンのソフトで、つまらなかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

17 業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP137の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

18 最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

19 あなたが好きなマンガ家の名前を2人書いてください。

20 P137の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。

① とても良い
② 良い
③ 普通
④ やや不満
⑤ 悪い

～項目の説明～

キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
熱中度 どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

ソフト（各5名）

①AZEL －パンツァードラグーンRPG－…………P64
②プロ野球チームもつくろう！……………………P67
③ウインターヒート…………………………………P68
④EVE The Lost One…………………………………P144
⑤卒業Ⅲ ～Wedding Bell～…………………………P150
⑥わくわくぷよぷよダンジョン……………………P152
⑦バロック……………………………………………P156
⑧ステラアサルトSS…………………………………P158
⑨仙窟活龍大戦カオスシード………………………P160
⑩魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～…P172

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉センチメンタルグラフティ
02	〈総力攻略〉センチメンタルグラフティ
03	〈総力攻略〉街
04	〈総力攻略〉グランディア
05	〈総力攻略〉シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神
06	〈特報〉新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
07	〈特報〉ヴァンパイア　セイヴァー
08	〈特報〉スーパーロボット大戦F　完結編
09	〈連載〉スーパーロボットマニアックス（SRX）
10	〈特報〉ROOMMATE3　～涼子　風の輝く朝に～
11	〈特報〉王様げーむ
12	〈SEGA　PREVIEW〉AZEL　ーパンツァードラグーンRPGー
13	〈SEGA　PREVIEW〉プロ野球チームもつくろう！
14	〈SEGA　PREVIEW〉ウインターヒート
15	〈新春特別企画〉NECインターチャネル
16	〈新春特別企画〉カプコン
17	〈新春特別企画〉チュンソフト
18	〈新春特別企画〉イマジニア
19	〈新春特別企画〉その他のメーカー
20	〈Game研究所〉Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
21	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
22	〈土星の王国〉アンケートハガキからこんにちは！
23	〈特別付録〉サターンファン特製　ヴァリアブルCDジャケット
24	〈土星の王国〉NEWS Dynamite！
25	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
26	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
27	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表　歴代データ通信簿
28	〈土星の王国〉リアルタイム　ゲーム　ランキング
29	〈続報〉EVE The Lost One
30	〈続報〉Code R
31	〈続報〉卒業III ～Wedding Bell～
32	〈続報〉わくわくぷよぷよダンジョン
33	〈続報〉探偵　神宮寺三郎　～夢の終わりに～
34	〈続報〉BAROQUE（バロック）
35	〈続報〉ステラアサルトSS（ダブルエス）
36	〈新作〉仙窟活龍大戦カオスシード
37	〈新作〉ソロ・クライシス
38	〈新作〉大航海時代外伝
39	〈新作〉坂本竜馬・維新開国
40	〈新作〉じゃんぐリズム
41	〈新作〉本格将棋指南　若松将棋塾
42	〈新作〉UNO DX
43	〈新作〉魔法少女プリティサミー　～ハートのきもち～
44	〈新作〉NOON
45	〈新作〉速攻生徒会
46	〈連載〉サターンソフト Impression!!
47	〈連載〉ときめきBeat Fast！
48	〈毎月連載〉プライズ★エクスプローラー
49	〈不定期連載〉SEGA・PC倶楽部
50	〈連載〉サターン　ドリームズ
51	〈連載〉elf FAN
52	〈連載〉ARCADE HITS NOW!!
53	〈連載〉SPARKLING the AM#3
54	〈連載〉HYPER UL-TECH
55	〈連載〉COMING SOON
56	〈連載〉新作発売カレンダー
57	〈連載〉次回予告／INDEX

表2　雑誌名

No.	表2　雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ファミマガ64
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズ　フリーク
15	電撃G'sマガジン
16	Nadeshi-Co
17	ヒロイン　ゲームズ
18	ゲームウォーカー
19	ゲームクラッシュ
20	ゲームビート
21	攻略の帝王
22	じゅげむ
23	Channel9（チャンネルナイン）
24	ファミ通
25	ファミ通Bros.
26	Vジャンプ
27	ゲーメスト
28	ネオジオフリーク
29	コンプティーク
30	電撃王
31	マイコンBASICマガジン
32	LOGIN
33	エースダッシュ
34	コミックボンボン
35	コミックドラゴン
36	コロコロコミック
37	週刊少年サンデー
38	週刊少年ジャンプ
39	週刊少年チャンピオン
40	週刊少年マガジン
41	少年エース
42	少年ガンガン
43	電撃コミックガオ！
44	ドラゴンJr.

表3　機種名

No.	表3　機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	ゲームギアシリーズ
04	サターンシリーズ
05	ファミコンシリーズ
06	スーパーファミコン
07	ゲームボーイシリーズ
08	バーチャルボーイ
09	NINTENDO64
10	プレイステーション
11	PC-エンジンシリーズ
12	PC-FX
13	ネオジオシリーズ
14	PC-98互換機
15	DOS／V互換機
16	Windows95対応機種
17	マッキントッシュ
18	ピピンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	6つ以上持っている
23	とくに買う気はない

表4　遊んだことのあるソフト名

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	プリズナー　オブ　アイス　～邪神降臨～
02	リアルバウト餓狼伝説 Special
03	反射でスパーク！
04	TILK　～青い海から来た少女～
05	Wizard's Harmony　2

表5　セガサターン ソフト名（1月15日以降発売予定）

No.	ソフト名	No.	ソフト名	No.	ソフト名	No.	ソフト名
001	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	048	THE LEGEND OF EDEN2	095	超FLAPPY	142	放課後恋愛クラブ ―恋のエチュードー
002	アストラスーパースターズ	049	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	096	チョロQパーク	143	ボールディランド
003	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	050	GT24	097	CHILL（チル）（仮称）	144	ポケットファイター
004	あやかし忍伝くの一番プラス	051	Jリーグエキサイトステージ V1	098	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	145	本格将棋指南 若松将棋塾
005	アンジェリーク デュエット	052	実況Jリーグ 炎のストライカー	099	提督の決断III with パワーアップキット	146	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
006	EVE The Lost One	053	シミュレーションRPGツクール	100	technomotor	147	街
007	囲碁	054	シャイニング・フォースIII シナリオ2（仮称）	101	テナント ウォーズ	148	魔導物語
008	頭文字D ～公道最速伝説～	055	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	102	東京幻夢大学（仮称）	149	魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～
009	イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ	056	じゃんぐリズム	103	慟哭 そして…	150	マリオ武者野の超将棋塾
010	インデペンデンスデイ	057	ジャングルパーク～サターン島～	104	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～	151	メッセージ・ナビ VOL.2
011	ヴァンパイア セイヴァー	058	ジャングルパーク～サターン島～限定版	105	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	152	もってけたまご WITH がんばれかものはし
012	ウィザードリィ ネメシス	059	少女革命ウテナ(仮称)	106	ドラゴンナイト	153	モニカの城
013	ウイニングポスト3	060	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～	107	ドラゴンフォースII ー神去りし大地にー	154	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
014	Winter Heat	061	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	108	ドリーム ジェネレーション ～恋か?仕事か!?…～	155	USドラッグチャンプ（仮称）
015	UNO DX	062	真髄・碁仙人	109	ナイル河の夜明け	156	悠久幻想曲 2nd Album
016	ウルトラマン図鑑3(仮称)	063	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	110	七つの秘館 戦慄の微笑	157	雷電ファイターズ
017	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	064	神罰 人生の意味	111	NOON	158	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
018	英雄志願 ―Gal Act Heroism―	065	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	112	信長の野望・将星録	159	ラングリッサー ～ドラマティック エディション～
019	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	066	スーパーアドベンチャー ロックマン	113	信長の野望・戦国群雄伝	160	RIVEN THE SEQUEL TO MYST
020	SDガンダムGCENTURY S	067	SUPER 301 SQ（仮称）	114	バーチャファイター3	161	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
021	E·TUDE～エチュード～（仮称）	068	スーパーロボット大戦 F 完結編	115	VIRTUAL麻雀	162	LOOSE（仮称）
022	X2	069	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	116	ハート オブ ダークネス	163	ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～
023	エドワードランディ／アーケードギアーズ	070	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	117	バーニング レンジャー	164	ルナ エターナルブルー（仮称）
024	王様げーむ	071	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	118	バイオハザード 2	165	ルパン三世 ―ピラミッドの賢者―
025	音楽ツクールかなでーる2	072	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	119	パチンコファイター（仮称）	166	レクイエム（仮称）
026	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	073	スチームハーツ	120	パチンコホール ～新装大開店～	167	Warrz ワーズ
027	GUNGRIFFON II（仮称）	074	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	121	バトルガレッガ	168	WORLD SOCCER RPG（仮称）
028	機動戦士ガンダム ギレンの野望	075	ステラアサルトSS	122	バロック	169	ワイプアウトXL
029	ガンブレイズS	076	スレイヤーズろいやる2（仮称）	123	Pia♡キャロットへようこそ!!	170	わくわくぷよぷよダンジョン
030	金田一少年の事件簿 ～星見島　悲しみの復讐鬼～	077	制服～ハイスクールカウントダウン～	124	海辺<ビーチ>でリーチ！	171	湾岸トライアルLOVE
031	クーリエ・クライシス	078	SEGA AGES／パワードリフト	125	ひみつ戦隊メタモルV	172	ワンダー3／アーケードギアーズ
032	くのいち捕物帖	079	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	126	ピラミッドの謎～アンク2～		
033	クロス探偵物語	080	セガサターンで発見!! たまごっちパーク	127	ファーランドサーガ		
034	クロック！パウパウアイランド	081	仙窟活龍大戦 カオスシード	128	ファインドラブ2		
035	ゲームで青春	082	センチメンタルグラフティ	129	ふぁっしょんタウン		
036	激闘おったまがえる（仮称）	083	卒業III ～Wedding Bell～	130	ファンズフォルム		
037	ケリオトッセ／KERIOTOSSE(仮称)	084	卒業アルバム	131	FAKE DOWN		
038	幻想水滸伝	085	速攻生徒会	132	フォトジェニック		
039	Code R	086	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	133	プライマルレイジ		
040	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	087	ソロ・クライシス	134	ブラックマトリクス		
041	サイキックフォース	088	ダービースタリオン（仮称）	135	プリンセスクエスト		
042	坂本竜馬・維新開国	089	大航海時代外伝	136	プリンセスメーカー ゆめみる妖精		
043	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	090	タイムコマンドー	137	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）		
044	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	091	ダブロー・イ・ゼロウ	138	フレンズ～青春の輝き～		
045	ザ・スターボウリング Vol.2	092	ダンジョン・マスター ネクサス	139	プロ野球チームもつくろう!		
046	THE HOUSE OF THE DEAD	093	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	140	ヘクセン		
047	SAVAKI（サバキ）	094	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	141	ヘラクレスの大冒険		

表6　セガサターン　ソフト名（1997年12月25日まで発売のもの）

格闘アクション

No.	ソフト名
003	バーチャファイター
033	バトルモンスターズ
035	～制服伝説～プリティファイターX
042	バーチャファイター　リミックス
054	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム
062	水滸演武
081	ゴールデンアックス・ザ・デュエル
110	ドラゴンボールZ　真武闘伝
113	X-MEN
114	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
118	闘神伝S
123	バーチャファイター2
158	ストリートファイターZERO
162	NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！～
067	ロボ・ピット
171	ヴァンパイアハンター
209	水滸演武～風雲再起～
212	THE KING OF FIGHTERS'95
215	モータルコンバットII　完全版
273	ライズ　オブ　ザ　ロボット2
276	餓狼伝説3－遥かなる闘い－
302	バーチャファイターキッズ
303	バーチャファイター　リミックス（※XBAND対応通信対戦版）
312	ワールドヒーローズパーフェクト
338	ファイティングバイパーズ
346	ストリートファイターZERO2
347	リアルバウト餓狼伝説
361	闘神伝URA
394	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
405	FIST
457	ウルトラマン光の巨人伝説
460	FIGHTERS MEGAMiX
476	THE KING OF FIGHTERS'96
498	FightingIllusion K-1 GRANDPRIX・翔
533	「CRITICOM」－ザ・クリティカルコンバット－
545	アドヴァンスドV.G.
553	サイバーボッツ～フルメタル　マッドネス～
573	神凰拳
611	グルーヴ　オン　ファイト
620	D-XHIRD
639	わくわく7
659	羅媚斗
669	ファイターズヒストリー・ダイナマイト
694	ラストブロンクス
706	マーヴル・スーパーヒーローズ
737	ストリートファイターコレクション
754	サムライスピリッツ天草降臨
756	御意見無用 Anarchy in the NIPPON
760	あすか120%リミテッド
764	DEAD OR ALIVE
768	全日本プロレスFEATURING VIRTUA
789	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-
799	X-MEN VS. STREET FIGHTER
849	リアルバウト餓狼伝説 Special

アクション

No.	ソフト名
005	TAMA
008	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～
026	輝水晶伝説アスタル
037	新・忍伝
045	熱血親子
049	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～
083	STEAMGEAR MASH　～スチームギア　マッシュ～
089	サンダーストーム＆ロードブラスター
111	RAYMAN
121	シュトラール　秘められし七つの光
128	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
136	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～
143	機動戦士ガンダム
157	ガーディアンヒーローズ
192	ドラえもん　のび太と復活の星
227	ゲックス
247	ロックマンX3
250	ジョニー・バズーカ
255	慶応遊撃隊　活劇編
262	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説
281	必殺！
283	NiGHTS into dreams...
291	デススロットル　隔絶都市からの脱出
297	サターンボンバーマン
317	タイトーチェイスH.Q　プラス　S.C.I.
341	天地を喰らうII～赤壁の戦い～
364	サターンボンバーマン　（※XBAND対応通信対戦版）
377	ブレインデッド13
392	アースワーム・ジム2
398	プリクラ大作戦
402	IRONMAN／XO
409	トライラッシュ・デッピー
411	Christmas NiGHTS（クリスマス ナイツ）
412	ブラッド　ファクトリー
413	美少女戦士セーラームーンSuperS　～Various Emotion～
417	電脳戦機バーチャロン
426	ステークスウィナーGI完全制覇への道
436	バトルバ
463	グリッド　ランナー
477	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
479	スポット　ゴーズ　トゥ　ハリウッド
487	タイムギャル&忍者ハヤテ
488	ロックマン8　メタルヒーローズ
489	心霊呪殺師　太郎丸
494	ダイナマイト刑事
500	BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
501	ダイハード・トリロジー
509	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
518	エレベーターアクション・リターンズ
523	重装機兵レイノス2
568	メタルスラッグ
584	ザ・クロウ
586	キャスパー
599	機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動
600	マジカルホッパーズ
606	ステークスウィナー2　最強馬伝説
618	THREE DIRTY DWARVES
642	SONIC JAM（ソニックジャム）
653	クライムウェーブ
663	WILLY WOMBAT
665	mr.BONES
692	ロックマンX4
718	プリルラ／アーケードギアーズ
722	ウィズ
734	シルエットミラージュ
762	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖（金）
792	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
808	バブルシンフォニー
827	サターンボンバーマン　ファイト!!
831	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN
833	忍ペンまん丸
850	反射でスパーク！

ロールプレイング

No.	ソフト名
028	バーチャル　ハイドライド
038	ブルーシード　奇稲田秘録伝
056	シャイニング・ウィズダム
061	魔法騎士レイアース
149	真・女神転生　デビルサマナー
201	リンクル・リバー・ストーリー
210	空想科学世界ガリバーボーイ
238	大冒険～セントエルモスの奇跡～
249	THOR～精霊王紀伝～
261	ウィザードリィVI&VII　コンプリート
263	ソード・アンド・ソーサリー
308	サイバードール
314	アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND OF ELDEAN～
334	ダークセイバー
385	ルナ　シルバースターストーリー
450	エアーズ・アドベンチャー
451	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
483	天外魔境　第四の黙示録
541	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～
564	ドラゴンマスターシルク
566	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME
649	マリカ～真実の世界～
666	真説サムライスピリッツ武士道列伝
668	ルナ－シルバースターストーリー－MPEG版
682	冒険活劇モノモノ
685	スレイヤーズろいやる
779	ファルコムクラシックス
782	デビルサマナー　ソウルハッカーズ
788	魔法学園ルナ
807	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
822	プリンセスクラウン
823	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
834	グランディア
846	Dragon's Dream

シミュレーションRPG

No.	ソフト名
044	リグロードサーガ
219	三國志　英傑伝
223	ドラゴンフォース
260	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～
382	ラングリッサーIII
393	伝説のオウガバトル
395	リグロードサーガ2
438	ファンキーファンタジー
439	タクティクス　オウガ
469	テラ　ファンタスティカ
555	三國志孔明伝
563	ファーランドストーリー～破亡の舞～
695	ラングリッサーIV
752	スーパーロボット大戦F
773	RONDE（ロンド）～輪舞曲～
791	ネクストキング　恋の千年王国
800	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
825	シャイニング・フォースIII　シナリオ1　王都の巨神
851	TILK～青い海から来た少女～

シミュレーション

No.	ソフト名
010	GOTHA～イスマイリア戦役～
027	三國志IV
055	ウイニングポストEX
058	卒業II　ネオ・ジェネレーション
069	ワールドアドバンスド大戦略　～鋼鉄の戦風～
076	信長の野望・天翔記
082	シムシティ2000
100	プリンセスメーカー2
102	ただいま惑星開拓中！
135	結婚　～Marriage～
142	クォヴァディス
144	テーマパーク
145	ゴジラ－列島震撼－
150	Wizard's Harmony
172	提督の決断II
175	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
182	The Tower
183	GOTHA II・天空の騎士
190	ザ・ホード
202	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル
206	ウイニングポスト2
207	エアーマネジメント'96
214	バーチャ　フォト　スタジオ
218	アンジェリークSpecial
220	信長の野望　リターンズ
277	誕生S～Debut～
286	AQUAZONE for SEGA Saturn
292	昇龍三國演義
293	ときめきメモリアル～forever with you～
354	三國志V
369	ウイニングポスト2　プログラム'96
371	Turf Wind～武豊　競走馬育成ゲーム～
375	エターナルメロディ
387	マスター　オブ　モンスターズ　～ネオ　ジェネレーションズ～
390	パップ・ブリーダー
401	風水先生
415	太閤立志伝II
423	皇龍三國演義
428	銀河英雄伝説
431	メルティランサー～銀河少女警察2086～
432	大運動会
456	m～君を伝えて～
458	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♡
466	水滸伝　天命の誓い
499	三國志リターンズ
506	シミュレーションズー
507	はいぱあセキュリティーズS
540	WORMS
546	優駿～クラシックロード～
548	ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡
549	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
550	スタンバイ　Say You！
556	大航海時代II
567	新海底軍艦
569	クォヴァディス2　～惑星強襲オヴァン・レイ～
570	アンジェリークSpecial2
579	新テーマパーク
591	コマンド&コンカー
604	Civilization　新・世界七大文明
610	フリートーク・スタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
614	WARA²WARS　激闘！大軍団バトル
619	エーベルージュ
630	太平洋の嵐2～疾風の艨艟～
656	はるかぜ戦隊Vフォース
660	大戦略 STRONG STYLE
661	提督の決断III
667	だいすき♡
680	悠久幻想曲
687	エンジェルグラフィティS　～あなたへのプロフィール～
691	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー
702	天下制覇
738	My Dream～On Airが待てなくて～
741	卒業S
742	維新の嵐
743	ゼルドナーシルト
757	ウイニングポスト2　ファイナル'97
758	毛利元就～誓いの三矢～
767	Tactical Fighter
780	蒼空の翼－GOTHAWORLD－
784	チーム運営シミュレーション　Formula Grand Prix
787	トランスポートタイクーン
790	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
795	ガイア・ブリーダー
797	ウォークラフトII：ダーク・サーガ
809	リフレイン　ラブ～あなたに逢いたい～
806	GRANDREAD
816	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
817	馬なり1ハロン劇場
820	Hop Step あいどる☆
835	水滸伝　天導一〇八星
843	大江戸ルネッサンス
852	Wizard's Harmony2

アドベンチャー

No.	ソフト名
002	MYST
004	Wan Chai Connection
007	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…
014	RAMPO
039	ダークシード
041	学校の怪談
046	Dの食卓
047	ゆみみみっくすREMIX
053	学校のコワイうわさ　花子さんがきた！
071	ブルー・シカゴ・ブルース
072	宝魔ハンターライム Perfect Collection
075	クァンタムゲートI　～悪夢の序章～
084	メタルファイター♡MIKU
088	X JAPAN Virtual Shock001
093	サイコトロン
148	北斗の拳
163	リターン・トゥ・ゾーク
165	天地無用！ 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅
168	サイベリア
169	デスマスク
170	アローン・イン・ザ・ダーク2
174	おまかせ！退魔業
184	新世紀エヴァンゲリオン
200	ZORK I
217	HORROR TOUR
222	スナッチャー
231	きゃんきゃんバニー・プルミエール
233	七つの秘館
237	3×3EYES～吸精公主～S
241	爆れつハンター
246	野々村病院の人々
266	DEFCON5
268	犯行写真　～縛られた少女たちの見たモノは？～
279	月花霧幻譚～TORICO～　（げっかむげんたん～トリコ～）
299	時空探偵DD　～幻のローレライ～
313	同級生if
316	NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ #01 「闇の扉」
319	神秘の世界エルハザード
330	イエロー・ブリック・ロード
340	ハートビート　スクランブル
344	ポリスノーツ
357	サクラ大戦
419	探偵神宮寺三郎　未完のルポ
437	ディスクワールド
440	エネミー・ゼロ
448	きゃんきゃんバニー・プルミエール2
452	NIGHTRUTH －Explanation of the paranormal－ #02 "Maria"
471	銀河お嬢様伝説ユナREMIX
472	ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）
486	天地無用！登校無用アニラジコレクション
492	EVE burst error
496	トゥームレイダース
510	天城紫苑
511	だいな♡あいらん
536	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
554	SSアドベンチャーパック　七つの秘館&MYST
558	卒業～クロスワールド～
585	エルフを狩るモノたち
588	下級生
590	ファンタステップ
596	東京SHADOW
605	ジ　アンソルブド
607	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～
612	龍的五千年
629	ウエルカムハウス
646	デジタルアンジュ～電脳天使SS～
670	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1　～虹色の青春～
672	同級生2
679	Cat the Ripper～13人目の探偵士～
681	リアルサウンド～風のリグレット～
684	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー
686	バイオハザード
689	怪盗セイント・テール
690	NIGHTRUTH-Explanation of the Paranormal #3 "二つだけの真実"
699	南方珀堂登場
701	ファンタズム
703	ぱにっくちゃん
704	魔法少女プリティサミー　～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!～
705	黒の断章
707	爆れつハンターR
712	古伝降霊術　百物語
716	VIRUS（ウイルス）
717	恋のサマーファンタジー～in 宮崎シーガイア～
723	DARK SEED II
728	DESIRE
755	きゃんきゃんバニー・エクストラ
778	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
794	ツタンカーメンの謎～アンク～

※表6の中には、ゲーム性が薄いと思われるソフト（データベース、写真集等）は掲載していません。
※各ジャンルのソフト名は、発売日順に並べています。

796 七ツ風の島物語
810 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
821 マリア 君たちが生まれた理由
828 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special
842 R?MJ（エムジェイ）THE MYSTERY HOSPITAL
845 ユニバーサルナッツ
848 プリズナーオブアイス ～邪神降臨～

2Dシューティング

029 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK
066 レイヤーセクション
078 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK
131 ガンバード
132 海底大戦争
137 ダライアス外伝
221 グラディウス デラックスパック
230 超兄貴～究極…男の逆襲～
244 首領蜂（ドンパチ）
259 メタルブラック
264 ダライアスⅡ
269 疾風魔法大作戦
274 STRIKERS 1945
285 ソニックウィングススペシャル
362 サンダーフォース ゴールドパック1
388 BATSUGUN
389 セクシーパロディウス
404 戦国ブレード
408 ハイパーデュエル
427 サンダーフォース ゴールドパック2
434 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
435 スペースインベーダー
490 ブラストウインド
503 蒼穹紅蓮隊
522 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
552 ウルフファング・SS 空牙2001
581 逆鱗弾
621 SKULL FANG～空牙外伝～
627 ゲーム天国
628 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
631 沙羅曼蛇 デラックスパック プラス
657 紫炎龍
676 サンダーフォースV
735 怒首領蜂
740 ガンフロンティア／アーケードギアーズ
750 機動戦士Zガンダム後編 宇宙を駆ける
753 タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
777 レイヤーセクションⅡ
812 COTTOn2
832 ティンクルスタースプライツ
840 究極タイガーⅡ PLUS

3Dシューティング

017 パンツァードラグーン
018 ダイダロス
080 ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
116 オフワールドインターセプター エクストリーム
117 バーチャコップ
147 ブラックファイアー
152 カオスコントロール
156 クリーチャーショック
178 サンダーホークⅡ
181 ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ
198 GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
208 パンツァードラグーン ツヴァイ
239 タイタンウォーズ
242 レボリューションX
245 ゲン ウォー
265 ハイパーリヴァーシオン
271 ナイトストライカーS
296 SEGA AGES／スペースハリアー
311 デスクリムゾン
328 特捜機動隊ジェイスワット
331 エイリアン トリロジー
342 鋼鉄霊域（スティールダム）
351 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
358 SEGA AGES／アフターバーナーⅡ
379 Mighty Hits
383 スターファイター3000
384 シェルショック
406 カオスコントロール リミックス
407 バーチャコップ2
420 西暦1999～ファラオの復活～
424 マジックカーペット
429 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
470 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
505 エリア51
535 ヘンリーエクスプローラーズ
538 プラネット・ジョーカー
539 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
587 ブラックドーン
592 スカイターゲット
613 BLAM！マシーンヘッド
635 AMOK
662 クレイジー イワン
675 ドゥーム
677 BULK SLASH
711 テラクレスタ3D
719 ファイナリスト
733 アサルトリグス
736 ソビエトストライク
751 メックウォリア2

スポーツ

009 ビクトリーゴール
013 PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～
030 完全中継プロ野球 グレイテストナイン
043 バーチャルバレーボール
048 実況パワフルプロ野球'95 開幕版
057 テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball
064 ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード
070 マスターズ 遥かなるオーガスタ3
091 キング・オブ・ボクシング
093 バーチャルオープンテニス
097 セガインターナショナル ビクトリーゴール
107 野茂英雄 ワールドシリーズベースボール
115 燃えろ！プロ野球'95 DOUBLE HEADER
122 NBA JAM トーナメントエディション
129 HAT TRICK HERO S
141 ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～
164 松方弘樹のワールドフィッシング
179 シーバス・フィッシング
193 FIFAサッカー96
196 フィッシング甲子園
213 NFLクォーターバッククラブ'96
225 ビクトリーゴール'96
226 WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～
288 デカスリート
294 グレイテストナイン'96
305 BIG HURTベースボール
309 レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム
320 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96
325 JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96
329 トーナメント・リーダー
332 STRIKER'96
335 オリンピックサッカー
373 actua SOCCER
386 ワールドシリーズベースボールⅡ
403 NFLクォーターバッククラブ'97
418 ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
474 ファイヤープロレスリング6MEN SCRAMBLE
479 NHLパワープレイ'96
482 ファンキー ヘッド ボクサーズ
502 3Dベースボール～ザ・メジャー～
519 WWF イン・ユア・ハウス
524 ZAP！ SNOW BOARDING TRIX
525 NBAジャム エクストリーム
526 スペースジャム
530 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
542 Jリーグビクトリーゴール'97
560 プロ野球 グレイテストナイン'97
565 幻のブラックバス
577 actua GOLF
601 シーバス・フィッシング2
609 ファンキーヘッドボクサーズ+
616 フィッシング甲子園Ⅱ
622 Jリーグ GO GO GOAL！
634 PGA TOUR'97
652 ワールド・エボリューションサッカー
654 Top Anglers ～スーパーフィッシング ビッグファイト2～
673 NHL 97
697 激突甲子園
747 プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
772 スティープ スロープ スライダース
783 ザ・スターボウリング
811 実況パワフルプロ野球S
815 バーチャル競艇2
839 ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部
844 ZAP！SNOW BOARDING TRIX'98

レース

006 ゲイルレーサー
023 デイトナUSA
031 グランチェイサー
051 RACE DRIVIN'
098 ハングオンGP'95
101 F-1 Live Information
103 峠KING THE SPIRITS
140 湾岸デッドヒート
146 バーチャレーシング セガサターン
151 セガラリー・チャンピオンシップ
205 ハイオクタン
287 WIPEOUT
300 ロードラッシュ
339 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
348 SEGA AGES／アウトラン
349 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
350 Destruction Derby
442 オーバードライビンGT-R
455 バーチャル競艇 熱競ペナントレース
459 ストリートレーサー EXTRA
495 デイトナUSA CIRCUIT EDITION
527 首都高バトル'97
543 マンクスTT ースーパーバイクー
580 峠KING THE SPIRITS2
608 DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～
626 インパクトレーシング
651 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
805 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
814 SONIC R

パズル

011 上海 万里の長城
015 ポポイっとへべれけ
040 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ
068 Break Thru！
085 ゲームの鉄人 THE上海
094 ぷよぷよ通（2）
104 ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権～
106 おーちゃんのお絵かきロジック
112 ぱっぱらぱおーん
130 日灼けの思い出+姫くり
134 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
139 マジカルドロップ
161 でろーんでろでろ
166 PDウルトラマンリンク
173 くるりんPA！
180 ロジックパズル・レインボータウン
189 ロードランナー レジェンドリターンズ
204 マイ・ベスト・フレンズ ～St.アンドリュー女学園編～
216 ぐっすんおよよS
236 エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood
270 痛快！スロットシューティング
272 大牌砦（だいとりで）
304 パズルボブル2X
307 Body Special 264
315 新型くるりんPA！
318 クロックワークス
324 3Dレミングス
333 アーサーとアスタロトの謎魔界村
337 テトリスプラス
345 エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii
352 女子高生の放課後…ぷくんパ
355 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
359 マジカルドロップ2
367 ギャルズパニックSS
376 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
381 Jewels of the Oracle オラクルの宝石
400 上海 Great Moments
422 ズープ
425 スーパーパズルファイターⅡX
441 もうぢや
473 テトリスS
481 ロードランナー エクストラ
508 タクラマカン ～敦煌傳奇～
512 ぷよぷよSUN
515 クレオパトラフォーチュン
531 天地無用！連鎖必要
532 続ぐっすんおよよ
534 キューブバトラー デバッガー翔編
559 花組対戦コラムス
561 パズルボブル3
562 モンスタースライダー
615 キューブバトラー アンナ未来編
645 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～
700 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
710 パズルボブル3 FOR SEGANET
724 ぷよぷよSUN FOR SEGANET
749 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
770 ぱずてるみゅーず
776 SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
818 デジグ マックナイト～アートコレクション～
819 デジグ ラッセン～アートコレクション～

テーブル

024 柿木将棋
034 ゲームの達人
060 AI将棋
067 将棋まつり
077 永世名人
105 戦略将棋
119 金沢将棋
138 DX人生ゲーム
199 ゲームの達人2
203 バーチャルカジノ
235 2度あることはサンドアール
251 ラピュラスパニック
258 SEGA AGES／宿題がタントアール
360 ホーンテッド・カジノ
410 月下の棋士～王竜戦～
421 対局将棋 極Ⅱ
449 永世名人Ⅱ
453 DX日本特急旅行ゲーム
468 SEGA AGES／廊下にイチダントアール
493 SUPER CASINO SPECIAL
655 政界立志伝～よい国・よい政治～
671 AI囲碁サターン版
683 DX人生ゲームⅡ
696 GO Ⅲ Professional 対局囲碁
721 こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レース！の巻
749 桃太郎道中記
763 Tactics Formula
774 CULDCEPT（カルドセプト）
826 アルカナ・ストライクス
841 テクストート・ルド～アルカナ戦記～

麻雀

001 麻雀悟空 天竺
012 アイドル雀士スーチーパイSpecial
016 麻雀巌流島
032 スーパーリアル麻雀PV
052 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代セクシーアイドル編～
059 アイドル麻雀ファイナルロマンス2
065 実戦麻雀
074 魔法の雀士ぽえぽえポエミィ
079 アイドル雀士スーチーパイ REMIX
090 ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート
120 スーパーリアル麻雀グラフィティ
153 プロ麻雀 極S
154 麻雀狂時代 コギャル放課後編
188 麻雀ハイパーリアクションR
191 アイドル麻雀 ファイナルロマンスR
224 麻・雀・天・使エンジェルリップス
229 麻雀同級生Special
248 アイドル雀士スーチーパイⅡ
252 ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち
254 スーパーリアル麻雀PⅥ
275 踝（くるぶし）兄弟劇場第一巻 麻雀編
278 井出洋介名人の新実戦麻雀
298 麻雀狂時代 Cebu Island'96
303 GALJAN（ギャルジャン）
327 本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL
363 麻雀四姉妹 若草物語
366 めざせアイドル☆スター！ 夏色メモリーズ（麻雀編）
370 麻雀大会SpecialⅡ
378 本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEぽん
380 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND
454 ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
464 出世麻雀 大接待
582 雀帝バトルコスプレイヤー
623 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り
765 CROSS ROMANCE～恋と麻雀と花札と～
781 麻雀学園祭

その他

020 SIDE POCKET2～伝説のハスラー～
036 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
063 球転界
099 アメリカ横断ウルトラクイズ
124 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX
155 必殺！パチンココレクション
194 毎日替わるクイズ番組 クイズ365（サンロクゴ）
195 ストリートファイターⅡ ムービー
197 ブレインバトルQ
232 鉄球～TRUE PINBALL～
240 アイレムアーケードクラシックス
257 実戦パチスロ必勝法！3
267 ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム
284 一発逆転！ ギャンブルキングへの道
289 ピンボールグラフィティ
306 激烈パチンカーズ
374 平和パチンコ総進撃
391 LULU
399 デジタルピンボール ネクロノミコン
485 ハイパー3Dピンボール
491 2TAX GOLD
516 ROOMMATE～井上涼子～
528 ふしぎの国のアンジェリーク
529 SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1
547 実戦パチスロ必勝法！4
557 実戦パチンコ必勝法！TWIN
575 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
576 ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～
678 サイドポケット3
725 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
726 エルフを狩るモノたち
729 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ Ver.9.7
739 パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～
744 出動！ミニスカポリス
746 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
748 ROOMMATE ～涼子in Summer Vacation～
803 DJ wars
804 SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2

COMPUTER　恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

1998年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　**永井康章**くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制　**坂井真志**くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制　**藤木　亮**くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制　**津嘉山あずさ**さん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

SEGASATURN
The Future Is Now
SNK®
さらなる闘いの舞台を求めて。
拡張ラムカートリッジ専用ソフト
Real Bout SPECIAL®
©SNK 1996
餓狼シリーズの最高峰、セガサターンに完全移植で登場!!
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 好評発売中! ※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
CD-ROM単体 / 価格5,800円(税別) お買得セット(専用CD-ROM＋拡張ラムカートリッジ)/価格7,800円(税別)
●このゲームは、セガサターンCDと拡張ラムカートリッジの両方をセットしないと遊べません。●拡張ラムカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp

SATURN FAN No.2

①
②
③
④
⑤〔　　　，　　，　　〕
⑥〔　　，　　，　　，　　，　　，　　〕
⑦〔　　，　　，　　，　　，　　，　　〕
⑧〔　　　，　　　，　　　，　　　，　　　〕
⑨〔　　，　　，　　〕 ⑩〔　　，　　，　　〕
⑪〔　　　，　　　，　　　〕
⑫〔　　　，　　　，　　　〕 ⑬〔　〕 ⑭〔　〕
⑮〔　　　，　　　，　　　，　　　，　　　〕
⑯〔　　　，　　　，　　　，　　　，　　　〕
⑰
⑲ ・
⑱

キリトリ線

141

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN 読者プレゼント
No.2応募係

□□□-□□□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話
番号　(　　　)

⑳ゲーム成績表

P137の表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

ゲームのNo.			♫	¥		!!!	★

今号のプレゼントで
欲しいもの

(　　　)番

キリトリ線

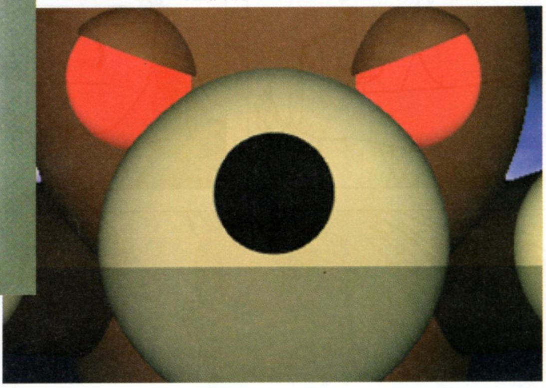
CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

事件の真相を握る人物登場&

サイバースペースで暗躍する謎の人物“アドニス”に迫る

パソコンネット上に存在する空間サイバースペース。この空間が物語の中で重要な位置を占めてくる。サイバースペースが物語に絡むことによって、さらなる謎や新しい事件が次々と展開していく

『EVE The Lost One』で引き起こされる、数々の犯罪に関わっていると思われる人物の存在が明らかになった。彼（彼女）の名前はアドニス。名前、年齢、性別など、その一切は不明。アドニスは“サイバースペース”と呼ばれるコンピュータ通信網の中で、ポリゴンの熊の姿で登場し、スネークに頻繁に接触してくる。どうやらスネークに対して犯行の指示をしているようなのだが…。 コンピュータを操り、幾多の事件の裏側を知るアドニスが一体何者なのか、なぜスネークに指示を出すのか、その存在理由と目的はいまだ謎だ。



サイバースペースで暗躍する謎の人物アドニス。その姿はポリゴンで描かれたかわいい熊だが、何を目的としているのか分からない怪しい人物でもある。影で主人公の一人であるスネークと接触し、杏子のことや様々な事件も把握している。一癖も二癖もあるこの人物が、物語にどう関わるのか

電脳世界に潜む謎の司令塔

イヴ ザ ロストワン

EVE The Lost One

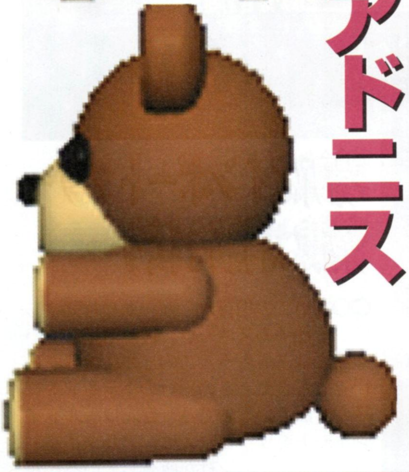
続々と新しい事実が発覚し始めた『EVE The Lost One』。今回は一連の事件に深く関わっていくであろう謎の人物アドニスを紹介。また物語の序盤を、2人の主人公の視点から探っていくぞ。

発売日	3月12日
発売元	イマディオ
開発元	シーズウェア
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	4枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	60%（1月6日現在）

物語の序盤を2人の主人公の視点から捕らえる！

電脳世界の住人 アドニス

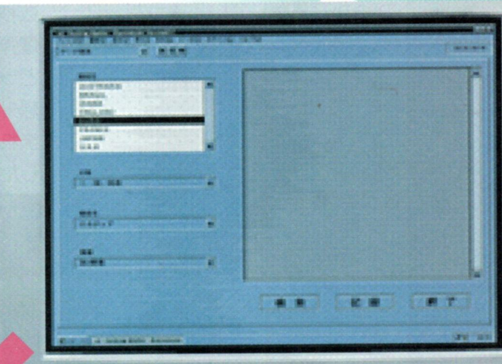
語源はギリシャ神話に登場する１人の美少年に由来し“現世”や“死と再来”を意味するといわれるアドニス。物語に登場するアドニスは一切の正体が不明だが、言動からは、エキセントリックさと幼児性を合わせ持っている人物のようだ。



アドニスとスネークの微妙な関係

アドニスとスネーク、2人が同じ目的で行動を共にする同志なのか、はたまたスネークがアドニスの手下なのか、その逆なのか、2人の関係は今のところ明確には明かされていない。しかし、アドニスがサイバースペースを駆使して、スネークに犯行の指示を出しているのは確かな事実。犯行を共有する2人の関係、また、アドニスの正体と目的が、事件と物語に大きく関わっていることは間違いない。

指令を出すアドニスの目的はまだ不明だ



アドニスは電磁波による遠隔操作により、サイバースペースからスネークに犯行の指示を行う。スネークのパソコンは、たとえ電源を切った状態でもアドニスの操作で起動してしまう。いつでも気は抜けないのだ

以前からお伝えしているようにスネークは主人公の一人でありながら、連続爆破事件の犯人でもある。彼が引き起こす爆破事件が、全てアドニスの命令かどうか分からないが、指示はサイバースペースから来る

サイバースペースが持つ2つの役割とは

『EVE The Lost One』の世界のコンピューター内に存在するサイバースペース。この空間が物語上では重要な位置を占めている。サイバースペースには大きく分けて2つの役割がある。一つは、スネーク編で物語を進める上で、個人データなどを入手する際に必要なハッキングシーン。つまり、スネーク編ではサイバースペースを使って他のパソコンにハッキングをし、情報を入手しなくてはならないのだ。そしてもう一つは、スネークがアドニスとコンピュータを介してコミュニケーションを取るための場としての役割。アドニスは電磁波を使用した遠隔操作で、スネークのパソコンを操ることができる。いつアドニスから通信指令が入るかは分からないのだ。

サイバースペースは、特にスネーク編では、かなり重要になってくるようだ。ここを上手く使わないと物語が進まないし、アドニスの秘密も暴けないだろう

いまだ、杏子とプリシアがどんな経緯、事件でつながっていくのか分からないが、その影にはいつもアドニスが暗躍しているのだろうか。アドニスの影響力はそれほどなのか

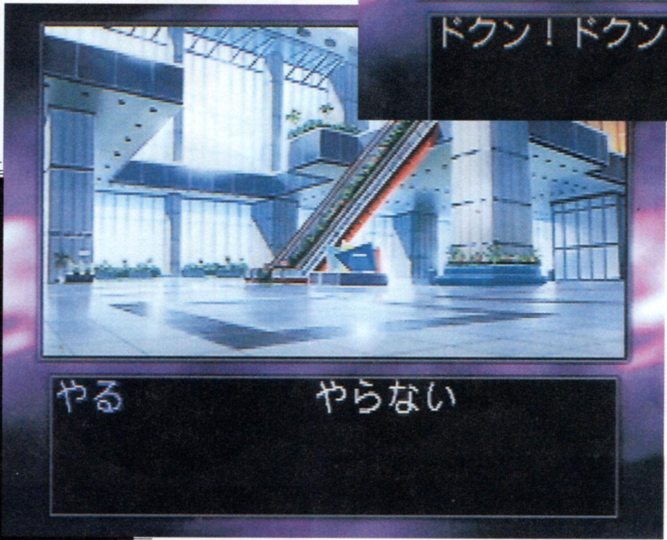
©C'sware All Rights Reserved

物語の導入部分を2人の主人公の視点から見てみる

テキストの入った画面写真を大量入手。物語序盤のストーリーを、桐野杏子、スネーク、2人の主人公の視点から見ることができる。スネークが初めて犯行に手を染めた瞬間、杏子が爆破事件に巻き込まれる様子など、冒頭からショッキングなシーンが描かれている。犯罪者スネークと、調査官桐野杏子、2人は最初から絡み合うのだ。

スネーク編　爆弾テロという狂気に手を染める

ワールドインポートタワー内をうろつく、主人公の一人スネーク。スネークは、あることを決行するか否かで葛藤しているようだ。スネークはさんざん迷った末、ブティックへと向かっていく。ブティックに爆弾を仕掛けたスネークは、数秒後にはその場から姿を消す。爆弾が爆発した後、様子を見にもどってきたスネークは、爆弾の予想外の威力に驚く。爆発に巻き込まれた女性に気づいたが、自分のしたことが怖くなり逃げてしまう。



場所はインポートタワー 緊張は背筋を伝う…

⬅⬆初めての犯行からか、かなり緊張している様子のスネーク。彼が緊張している原因は、もちろんこのビルに爆弾を仕掛けるからだ。この犯行の指示もアドニスから出ているのだろうか。ワールドインポートタワーといえば、アルタイル・コーポレーション社が所有しているビルだが…。犯行の理由などはまだまだ分からないが、とりあえずスネークはビル内のとあるブティックに爆弾を仕掛ける

⬅爆弾を仕掛けた後、様子が気になりスネークがブティックに戻ってみると、爆弾の予想外の威力に驚き、戸惑ってしまう。まさかこのフロア全体が吹き飛ぶとは思ってもみなかったようだ。もっと小規模な爆発を予想していたということは、スネークの目的は無差別殺人ではなく、脅迫ということだろうか

予想外の爆破威力

➡自分のしたことの結果に驚き、恐怖したスネークはこの場から逃げようとする。そこで店内に倒れている女性を発見。女性は意識があるようで、しきりに何かを悔しがっている。これが桐野杏子なのだ

ここで2人の主人公は

桐野杏子編 偶然にもテロに巻き込まれる

杏子のストーリーは、2ヵ月におよぶ内閣調査室の研修後から始まる。3日間の休暇の最終日、昼ごろ目覚めた杏子は、明日の初登庁に備え、買い物をするためにワールドインポートタワーに行くことになる。ブティックで買い物を済ませ、タワーの上の階を見て回った杏子は、元のブティックに戻ってきたところで、いきなり謎の爆発に巻き込まれるはめに。買ったばかりのスーツが台無しになったことを悔やみながら、意識を失う寸前に爆発現場に立ちつくす男の影を見る。次に杏子が目覚める場所は、救急車の中なのだ。

⬆2ヵ月にわたる研修で、厳しい教官にしごかれた杏子は、3日間の休暇を楽しんでいた。物語はここから始まる。時刻は昼近く。杏子の部屋にかかってくる一本の電話で杏子の休暇の最終日は明ける

⬅⬇厳しい研修を終えた杏子を気遣って掛けてきてくれた甲野本部長からの電話を切り、明日に迫った初登庁のため、買い物に出かける支度を始める杏子。行き先はワールドインポートタワーなのだ

➡タワー内のブティックで買い物をする杏子。厳しい内閣調査室勤務といっても、やっぱり若い女の子。おしゃれは気になるし、それなりの気遣いもするのです

⬇タワーの中を散策する杏子だったのだが…

⬅突然の爆発。ぼんやり見える誰かの影。そして新品のスーツを悔しがる

⬅気づくと、そこは病院へと向かう救急車の中。救急隊員の不吉な言葉もよそに、杏子はこの後元気に復活。さらなる事件に巻き込まれてゆく

初めて出会うことになる

魅せる走りが要求されるレースゲーム

普通のものとはちと違う、いろんな要素をMIXしたレースゲーム

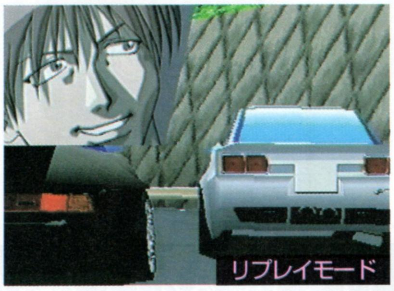
『コード・アール』はレースゲームなれど、単なるレースゲームではない。まず第1に通常のものと異なるのが「魅せる走り」が要求される点。これは“知名度”なるものに影響を与え、知名度はゲーム進行に影響を与える。つまり走り方でゲーム展開が変わるのである。次に異なるのがレース以外のモードがある点。アドベンチャー、リプレイの2つがそれに当たる。

これら既存のレースものにない要素を加えたのが、この『コード・アール』なのだ。

⇧対戦走行時のレースを再現

⇧もちろん女の子たちとの恋愛もあり

⇦魅せる走りが要求され、それがエンディングに影響する



⇧対戦相手や観客の反応が、デジタルコミック風に描写される
⇦場合によっては回想シーンなんてものも挿入されることがある

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

What a hell are you gonna make?
コード・アール
Code R

発売日	4月	CD枚数	1枚
発売元	クインテット	複数プレイ	1人用
開発元	クインテット	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	未定
ジャンル	レース	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（1月5日現在）

クインテットがサターン参入第2弾として放つ『コード・アール』。このソフトはレースゲームにアドベンチャー要素をミックスしたソフト。続報第2回目となる今号は、ゲームの基礎をおさらいしつつ、女性7人の魅力を大紹介！

『コード・アール』はESPタイトル

「エンターテインメント文化に貢献するすばらしい作品を全世界に送り出す」という趣旨の下、宮路洋一氏を旗手に1996年1月に設立されたESP（正式名称：エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング）。そもそもESPとはクリエイターの実力を十二分に発揮させるため、技術、資金、情報の支援を行っており、昨年ESPブランド第3弾として発売された『グランディア』は1週間で推定18万本の売り上げを記録した。こだわりのある作品を支援するESP、『コード・アール』はこのESPブランドの作品でもあるのだ。

その他にも本作はエッソとも協賛しており、そこからもこの作品への力の入れようがうかがい知れる。

⇦発表会でプレイできたほど開発は順調

Esp
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

⇦発表会でのESP代表取締役社長、宮路洋一

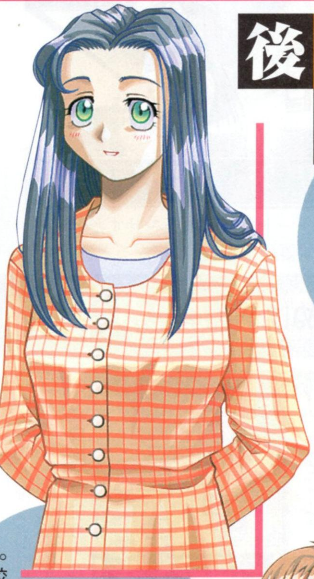
⇦日本だけでなく全世界への発売も行う予定とか

腕(テクニック)しだいでは彼女らと♥(ラブリー)な関係に！

良きライバル、良き友達、そして良きパートナーになる7人の女性

以下で紹介する女性はゲーム中に登場する女の子たち。初めから知っている人もいれば、途中で知り合う人もいる。スタート当時は単なる知り合いでしかない彼女たちも、プレイヤーの行動によりその仲が発展するようになっている。当然プレイヤーの恋人に、なんてこともあるのだ。さらに彼女たちとのやり取りによってはストーリーが変化し、ひいてはエンディングにまで影響を与える。つまり彼女たちの存在はゲームのおいてとても重要な位置に置かれているのである。

⇧シナリオの展開によりいろんな女性と知り合える。彼女たちとのやり取りによってゲームの展開は大きく変化するのだ

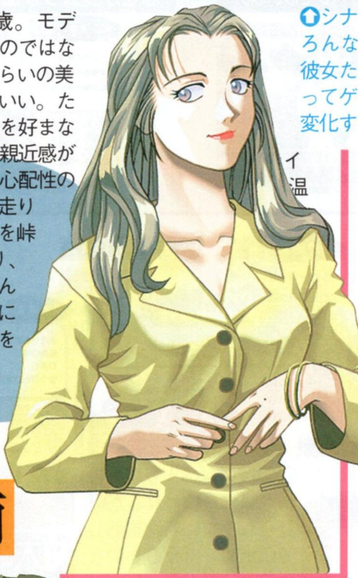


青木裕子

青木裕子、17歳。ライバルの妹で高校2年生。温和で落ち着いてはいるがかなりの心配性で、いつも兄を心配している。人との会話が苦手であまりしゃべらない。学校での成績は極めて良い。

後藤千絵

後藤千絵、29歳。誰にでもやさしくて思いやりがあり、気長で落ち着いている。看護婦として植木総合病院で働いている。



斎藤南

斎藤南、29歳。モデルをやっていたのではないかと思えるぐらいの美形でスタイルがいい。ただし着飾ることを好まない。どことなく親近感が沸くタイプで、心配性の一面を持つ。昔走り屋をしていた兄を峠で亡くしており、そのことで苦しんでいるある人物に対し密かな思いを寄せている。

榎本さゆり

榎本さゆり、17歳。荒木美穂の同級生で親友。一緒によく遊んでいる。ミーハーな性格でレース観戦が趣味。車が大好きな高校3年生。

荒木美穂

荒木美穂、18歳。主人公の幼なじみで密かに主人公のことを好いている。元気が良くておっちょこちょい、その上お節介なところがある。

渡辺志津子

渡辺志津子、24歳。走り屋で周りから速い女ドライバーとして知られている。RX-7を乗り回し、走り屋たちからは「クイーン」と呼ばれている。がさつで男勝りな性格だが、実は実家がお金持ちのお嬢様でもある。

浅野美由紀

浅野美由紀、17歳。身長が148cmとかなり小柄な体格の高校2年生。ガソリンスタンドでアルバイトをしている。メカをいじる際にじゃまになるなので、腰の上まである髪をいつもポニーテールにしている。

©QUINTET／ESP

1年中ハラハラドキドキ♡の新婚ライフまでもう少し!?

主人公と妻である彼女は新婚さん。毎週末のデートは夫婦円満の秘訣だ。しかし二人は誰にも知られちゃいけない秘密の仲。クラスの教え子に現場を目撃されちゃ、デートもできない、妻の機嫌も悪くなる…となにかと困る。さらに秘密が広がっては、学校から追放のピンチ。デートの場所ひとつ選ぶのもハラハラものでひと苦労…。

妻だって怒ります

⬆デートも特別講義もせずだと怒りだす妻。信頼度が0になると破局…

特別講義がカギをにぎる情報集め

普段の授業では、誰かひとりに「特別講義」ができる。じかに教えるわけだから、終了後は週末にそのコがどこへ行くかが聞ける。事前に誰がどこに行くかを把握して、安全なデート場所を予測するんだ。週末には、妻も誰かひとりの情報を聞き出してきてくれるよ。

➡特別講義を誰にしていくか、が悩みどころ

教え子の目をくぐりぬけ… これが〝秘密のマトリクスシステム〟

デート候補地6ヵ所のうち4ヵ所には誰かいる。情報が少ないと勘で選ぶしかない。結果、デート場所で教え子にばったり会えば大ピンチ。他のコに話が広がる前に、なるべく早くその生徒を特別講義に呼んで口止めだ。

⬅表の一列が埋まるごとにクライシスレベルアップ。10段階めでアウトだ

こんなこともあります

ハチ合わせはしたがバレてはいない

➡マトリクスには影響ないがデートは×

なぜかウワサが広まっている

➡口止めしてもバレてることも…とほほ

新婚教師のとある日常 ～バレてから口止めするまで～

いきなりですが バレてます

⬆このバレた時のそれぞれの表情がいい味出してるのだが

デートはお流れ…

⬆他のコがいればおひらき。妻の信頼度は下がるが仕方ない。これは秘密の関係なんだから…

とりあえず口止め

⬆➡授業が始まり現在の特別講義が終わりしだい、見られたコに特別講義して口止め。そうしないとウワサはどんどん広がりマトリクスが一列に並んで爆発、と危機が迫る

開発中最新ROMでわかったシステム詳細など新情報濃縮♪

卒業Ⅲ Wedding Bell ウエディング・ベル

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

今までのシリーズにない新システムが注目の『卒業Ⅲ』。開発中ROMからゲームの中核・マトリクスシステムなどを紹介。

発売日	'98年3月	CD枚数	1枚
発売元	小学館プロダクション	複数プレイ	1人用
開発元	マーカス	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%(12月23日現在)

©MARCUS／WESTONE／SHOGAKUKAN PRODUCTION

新イベントも判明！ ミニゲーム化した学園行事の数々

今回新たに判明した新行事イベントの特徴は、いずれも自分で操作するミニゲームだということ。今までのシリーズだとただ見てるだけだったが、さらに熱く楽しめる。その分結果への責任は重大!?

臨海学校

誰にも見つからず彼女を外に連れ出すのだ

体育祭

4種目に5人を選択。体力があるほうが有利

上り坂を走る、坂を駆け下りる、2人乗り自転車、水泳の4種目。単純ゆえに熱いタイムアタック!?

夫の呼び名にも個性あり… 5人の女のコのおでかけファッション集

5人の教え子たちは皆問題児というだけあってクセ者ぞろい。ましてや妻であるコの場合、さらに魅力的な別の個性も発見できる。

今回は彼女たちのデート・お出かけ時のファッションを、夫である主人公に対するおかえりの言葉を添えて公開。どう呼ばれたい？

松山美咲（声：高橋千晶）
「ダーリーン、おかえりなさ〜い」

尾崎恭子（声：古山あゆみ）
「お帰りなさい、あなた」

菊池希美（声：中山真奈美）
「お帰りなさいまし、旦那様」

渡辺和恵（声：根橋美絵子）
「お帰りなさい、先生」

斉藤由加里（声：小松里賀）
「あなた〜、お帰りなさ〜い！」

『卒業III』ラジオドラマがスタート！

ラジオ 「嶋方淳子のげむげむ・パーティ」

TBSラジオ＜954kHz＞
毎週月曜24:30〜25:00で放送中

まだスタートしたばかりのこの番組。メインパーソナリティは『卒業』の加藤美夏役の嶋方淳子さん。『卒業III』出演の5人もゲスト出演。またドラマも19日からスタート。その第1回の収録現場から、この日は欠席だった小松さんを除く4人に、ちょっと趣向を変えて、自分が演じている以外で気になるキャラについて聞いてみました。

高橋 渡辺和恵さんが唯一旦那様を「先生」と呼ぶんです。家の中でも。そこがもう卑怯きわまりない（笑）。反則ですよね。

根橋 希美ちゃんの、ほにゃほにゃっとした感じの世間ズレしてるのか、ボケボケしてるのかというところが、すごくカワイイぜって感じです。なんか知っててやってそうな感じが（笑）。

古山 今日はこの場にはいないんですけど、斉藤由加里ちゃんが、もうとっても元気なんですよ。とてつもなくすごいパワーを持ってるんで。そのへん、すごく気に入っています。

中山 尾崎さんが皆のリーダー的な感じで。役の上では（笑）。でも本当に皆それぞれ、役も個性がいっぱいあるし、本人たちも皆個性がバラバラで。これからいろいろ楽しく、皆さんに接する場面があればと思います。

それぞれがセリフを掛け合う機会は今回が初めてなので楽しみ、といった4人でした。

左から中山さん、古山さん、根橋さん、高橋さんの順番です

今回は『卒業』シリーズ先輩として、後輩の5人を引っ張る嶋方さん

「ぷよぷよダンジョン」内を初探索!!

わくわくぷよぷよダンジョン

敵キャラその①
ハーピー
歌の好きな少女。そのヒドい歌声での攻撃が予想される

敵キャラその③
ウィッチ
魔法使い。アルルにはライバル意識を燃やしているらしい

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

敵キャラその②
ドラコ
蹴り技が得意な格闘少女。火をふくこともできるのだ

入るたびに地形の変わる不思議なダンジョン「わくわくぷよぷよランド」。今回は、ダンジョンについての新しい情報と登場キャラの必殺技について紹介するぞ！

発売日	3月19日	CD枚数	1枚
発売元	コンパイル	複数プレイ	1人用
開発元	コンパイル	対応周辺機器等	未定
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	セーブ機能あり、ブロック数未定
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	65%（12月22日現在）

使い方はプレイヤー次第!? あやしい仕掛け&アイテム

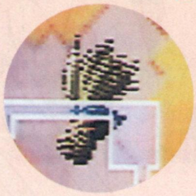
ダンジョン内には、さまざまなアイテムやトラップが配置されている。そのタイプは、プレイヤーにとって有利なもの、不利なもの、使い方によってはどちらにもなるものなど、いろいろだ。

ランダムで出現する数々のアイテム

ダンジョンの地形が毎回変わるだけに、アイテムの出現もランダムだ。画面を見ると、草や巻き物のようなものがあるのがわかる。これらのアイテムは、拾った時点ではその名前、効果ともにわからない。基本的に、使ってみなければその効果はわからないのだ。そうしなくてもアイテムを識別する方法があるらしいのだが…？

⬇宝箱の中にモンスターがいたりする？

➡魔法を使うために必要なのかも



➡体力を回復する薬草って感じでしょう

地面にはワナがいっぱい！

ダンジョン内の床には、目に見えないトラップが仕掛けられている。こちらもアイテム同様、仕掛けられている位置・種類ともに毎回変わってくるぞ。ワナは踏むことによって作動するのだ。

このワナ以外にも、魔法陣と呼ばれるものがある。こちらは踏むだけでは作動せず、そこで「祈る」ことによって効果を発揮するのだ。その効果は、体力が回復するといったプレイヤーに有利に働くものもあるが、難しいダンジョンになるとマイナス効果のものも出現するようだ。

⬆次のフロアへ続く階段。いっぺん下りたらもう戻れないぞ

⬆魔法陣なら、魔法の使えないルルーでも大丈夫なのか？

©COMPILE

プレイヤーキャラと敵キャラが見せる派手な攻撃バリエーション

主人公キャラ3人と、最初に体験するダンジョンのボスキャラ「スケルトンT」の攻撃パターンを紹介！　これらの特殊攻撃は、ムービーで表示される、特別なエフェクトがかかるのだ。

やっぱり真の主役？　アルル

主役（？）とも言えるアルルは、魔法による攻撃が主体。通常では、「アイス」や「ファイアー」などの魔法で攻撃ということになりそうだ。アルルの「ジュゲム」は、画面を見ると、周囲のキャラ全体にダメージを与えられるようだ。これほどの魔法だと、レベルアップが必要な高度なものかも。

ファイアーの魔法はこんな感じ

アルルが手を上げると、エネルギーが充填され…魔法発動！

うなる鉄拳制裁！　ルルー

ルルーはまったく魔法が使えないキャラ。そのため、通常の攻撃方法は、己の鉄拳となる。ただ、それを補ってあまりある必殺技の類が使えるらしく、「気合いをためて攻撃力をアップ」といったことが可能だ。「女王乱舞」も、腕力にものを言わせた荒技！

ルルーの「気合集中」。腕力重視キャラらしい技だ

キュピーン！　光が見えて、技が発動する

最後には爆発グラフィックがでるほどの激しい技

魔法だってバリバリ！　シェゾ

シェゾは他の主役キャラ2人とは違い、お供となるキャラはなし。しかし、魔法・武器攻撃ともに優れたオールマイティなキャラなのだ。「アレイアード」は彼の得意な剣のエフェクトが表示される技になっている。

剣での攻撃も得意だが、今回は魔法「フレイム」での攻撃

ザクザクっと、敵に突き刺さる無数の剣が現れるのだ！

これでもボスキャラ　スケルトンT

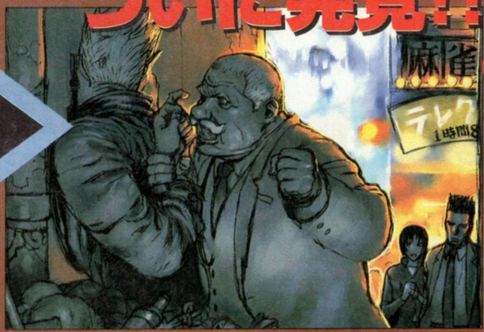
最初に訪れる初心者用ダンジョン「ぷよぷよダンジョン」のボスが、このスケルトンT。その風貌に似合わず（？）、多彩な攻撃を繰り出してくるのだ。技の名前には、お茶好きらしくすべて「お茶」とついている。

強力技「お茶ボンバー」

どの技も、ちょっとたよりないかもしれないね…

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKU HOU!!

ついに発覚!! 4人目のザッピングキャラ！



探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

ひとりひとりのキャラが主人公になりうるようにとこだわりを持って制作されている『神宮寺』。今回はその中から新たな3人を紹介。そのほか、捜査を進める上で役に立つコマンドなどをお伝えしていく。

酒と煙草のよく似合う男…

発売日	4月	CD枚数	1枚
発売元	データイースト	複数プレイ	1人用
開発元	データイースト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%（1月5日現在）

複雑な人間関係を演出する新たなる3人の登場人物を紹介

神宮寺、洋子、熊野警部に続く4人目のザッピングキャラが判明した。19歳の浪人生、永田美貴だ。また、彼女の姉である永田由香と、熊野警部とコンビを組む新人刑事野田雅弘も公開された。彼らの詳しい役どころは現時点では不明だが、「それぞれの過去」がテーマの本作だけに、神宮寺との関わりなど興味は尽きない。

カワイイザッピングキャラは浪人生！

永田美貴(19)

4人目のザッピングキャラ。高校時代は陸上部に所属しており、現在は浪人中だ。はっきりとした性格で、たまに姉などに憎まれ口をたたいてしまう。ただし、姉のことは心の中で尊敬しており、憧れている。

⇦今風でキュートな美貴の活躍が楽しみだ

野田雅弘(25)

今年から淀橋署刑事課に配属された新人刑事。熊野警部とコンビを組む。刑事になるのは子供の頃からの夢だった、熱血漢。

永田由香(24)

美貴の姉。文永大学定性化学研究室員。御苑洋子の高校時代の同級生だ。妹とは対照的に冷静な性格をしている。

©DATA EAST

謎を解決するために欠かせない ISPコマンドと2つのアイテム

ザッピングシステムや推理システムなど、本作には独自のシステムが多いが、今回紹介する「ISPコマンド」も『神宮寺』独特の要素だ。そのほか、ザッピングシステムを補足する2つのアイテム「携帯電話」と「手帳」も合わせて紹介。いずれも行き詰まった状況下で、次の捜査を円滑に進めるために欠かせないものばかりだ。

⇧背景は前作同様実写を取り込んでいる。ちなみに画面写真はアルタ前

おなじみの「タバコ吸う」は本作でも継承

第1作目から引き継がれている「タバコ吸う」のコマンドは、本作では「ISPコマンド」として登場。事件に行き詰まったときにこのコマンドを入力することで、神宮寺にひらめきを与える点は今までと同じだ。コマンドの種類はそれぞれのザッピングキャラのクセによって異なっており、前作までと同様、捜査で多用することになる。

⇧困ったときにはこのコマンドを入力していたもの。「ISP（インスピレーション）コマンド」と名付けられてもその効果はバツグン！

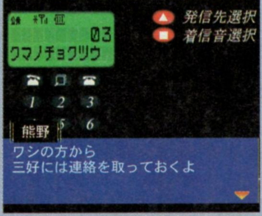
ザッピングキャラの連携を深めるアイテム

本作ではより自由にザッピングが行えるため、捜査のためにザッピングキャラ同士の連携も重要になってくる。そんなとき、ストーリーを進める上で手助けになる2つのアイテムを紹介していこう。

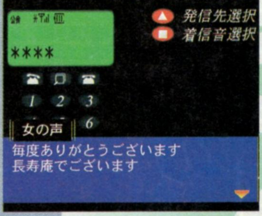
携帯電話

ザッピングキャラが携帯電話を持つことによって、いつでもほかのキャラと連絡を取り、捜査状況を確認できるようになった。思わぬ情報を手に入れたりと大いに役立ってくれるハズ。しかも、短縮ダイヤルやバイブなど現実さながらの機能を持っているのだ。

⇧ついに神宮寺も携帯を持つ時代に！　でもどこか古めかしいタイプ



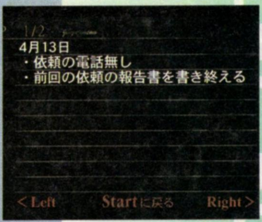
⇦おなじみのキャラの電話番号は登録してある



⇦でたらめ電話が思わぬところにつながることも

手帳

探偵には必需品といえる手帳。4人のザッピングキャラはそれぞれ手帳を持っており、それを見ることで、それまでの捜査状況や、誰からどんな情報を聞き出していたかなどを確認できる。ザッピングでキャラを替えたときに、それまでの道筋を知るのにも便利だ。個性に応じたそれぞれのキャラの手帳の内容も楽しみ。



⇦どことなくそっけない神宮寺の手帳の中身

⇦キャラによって手帳の種類も異なる。神宮寺のは機能的な感じだ

⇨新キャラの美貴は、洋子の親友である由香の妹だ

こちら御苑洋子探偵事務所～第3回～

こんにちはみなさん。御苑洋子です。このコーナーも3回目を迎え、いろんな方から励ましの言葉をいただきました。本当にありがとうございます。さて今回は、質問依頼のお便りをご紹介しましょう。

「『夢の終わりに』では洋子さんの高校時代の同級生が登場するそうですが、洋子さんはどんな高校時代を過ごしていたんでしょう？」

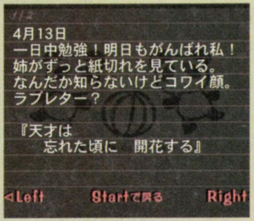
私は横浜にあるミッション系の女子校に通っていました。通訳になるのが夢で、クラブ活動では英語研究会、それと小学校の頃から続けていたスイミングスクール、私の高校時代はこの2つに明け暮れていました。

今回の『夢の終わりに』に登場する永田由香とは、1年生の時からの付き合いです。彼女も英語研究会に入り、卒業まで毎日顔を合わせていました。由香とは文化祭での出し物「英語劇ロミオとジュリエット」の主役もつとめました。え？　もちろん私がジュリエット役です。でもなぜだかロミオ役の由香の方が後輩達には人気が高く、ラブレターなんかももらっていました。

卒業を迎え、由香は文永大学の理学部へ、私はかねてから計画のあったアメリカ留学の道を選びます。その頃は、探偵助手の仕事に就くなんて思いもしませんでしたね。

随分長くなってしまいましたが、いかがでしたか？　また機会があればこういったお話をしていきたいと思います。

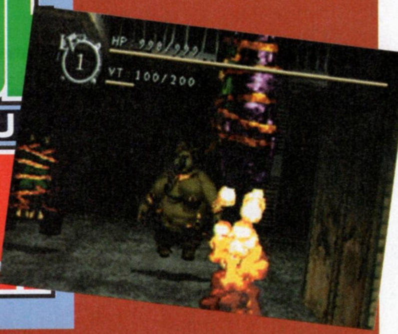
依頼のお便り、お待ちしています。



⇦美貴の手帳。お姉さんのことも書いてある？

＊御苑洋子探偵事務所では読者からの依頼をお待ちしております。ストーリーのことから神宮寺に関するギモンまで、『神宮寺』のこんなことが知りたいという方は、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、以下のあて先まで。採用された方には豪華プレミアムグッズをプレゼントいたします。あて先は、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「こちら御苑洋子探偵事務所」係

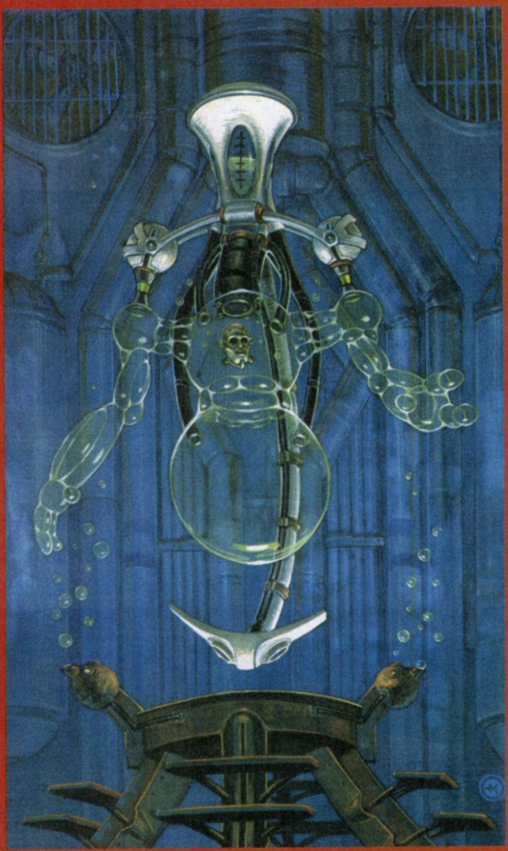
CONTINUE TO REPORT! ZOKUHOU



リアルタイムで行われる塔内の探索 敵は全方向から迫り来る！

本作の舞台である謎に包まれた建造物「神経塔」。ポリゴンで形成された塔内には「異形」と呼ばれる生物が数多く徘徊しており、主人公にその牙を剥く。戦闘と通常の移動シーンには画面の切り替えはなく、ゲームはあくまで主人公の視点で展開。明りも少なく先の見えない塔内では、気がつくと周囲は異形だらけ、ということもあるだろう。リアルタイムで展開する塔内の探索は、いつ何が起きるか分からない緊張感で一杯だ。

ファン必見のオリジナルグッズ「BAROQUE REPORT」の詳細公開



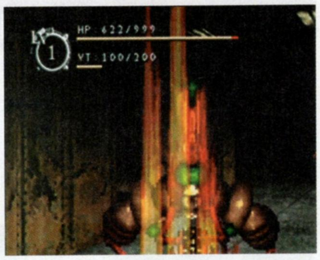
BAROQUE
バロック

発売日	3月12日
発売元	スティング
開発元	スティング
価格（税別）	6800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	70％（1月5日現在）

その重厚な世界観などから、コアなゲーマーの期待を集める『BAROQUE』。今回は初公開の異形（いけい）の他、本編発売前に無料配布される「BAROQUE REPORT」の内容をお伝えしよう。

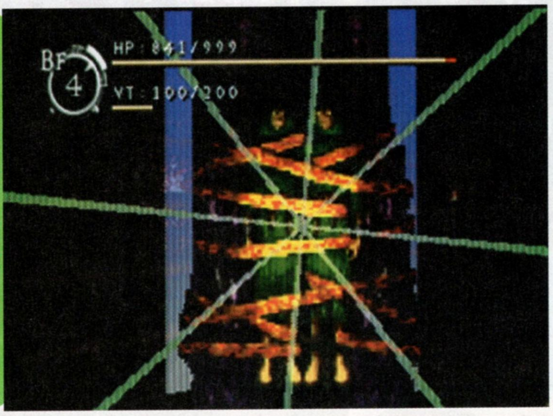
剣を使った攻撃

⬆襲い来る異形に「氷結の剣」を振る。残像と共に大量の氷が敵を襲う



⬆こちらは「炎浄の剣」。眼前に迫っていた異形が炎の中に落ちていく

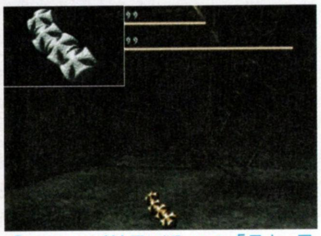
異形の攻撃!!



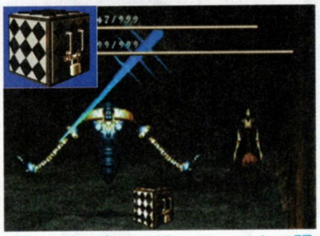
⬅2身1体の異形「ヨハンチ・キョン」の攻撃。身体の中心で何かが光り輝き、主人公に襲いかかる！

アイテムを発見することも

塔内の異形に対する手段のひとつとして存在するアイテムは、塔内に落ちているものを拾うことで使用できる。だが、アイテムの効果はプレイごとに全く違うものになるという。外見からは効果が想像できないアイテムを、いかに利用していくのか──。単なるアイテムとはいえ、軽視はできない。



⬆かじれば効果が分かる「骨」。最悪の場合は骨が折れてダメージだ



⬆箱の中に何かが入っているとは限らず、箱自体に効果があることも

©STING／ESP

新たに登場した異形3体 その能力はいかに?!

「大熱波」と呼ばれる未曾有の災害の直後から発生し、神経塔内に住み着いた「異形」。形容しがたい外見を持つこれらの生物は、攻撃方法もまた奇抜なものを持っている。そしてこの奇怪な生物を、浄化具なる道具で浄化していくのが主人公の役目のひとつ。浄化という行動の詳細は未だ謎だが、これが主人公の目的である「世界を癒す」という行動の一環であることは間違いないだろう。

カトー

6つの頭を引っ込めて、回転しながら近づいてくる異形。回転することで遠心力をつけ、長い舌で主人公を叩こうとする。喉の奥にはグルーという生物がおり、時折カトー本体から吐き出されてくる

⬇自動車のホイールのようなものを身にまとい、主人公に猛突進してくる。移動のみを行うときは、すべての首を体内に収納して、タイヤが転がるように移動するようだ

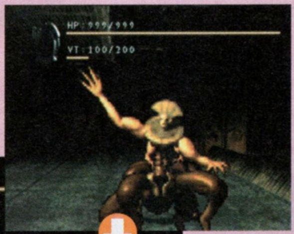
シン・モース

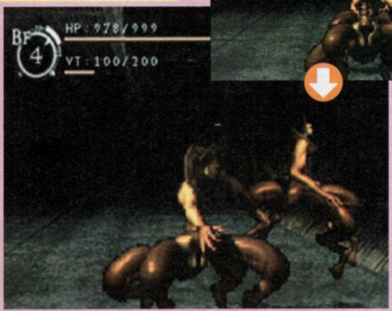
肥大した頭部が印象的な異形。攻撃方法は、大きく口を開けて空気を吸い込むというもの。この攻撃を受けると、主人公のステータスのVTが大きく減少してしまう。VTとはバイタリティーを示し、このパラメータがゼロになると、以後HPが徐々に減少していく。

➡醜い口を開けて空気を吸い込むさまは、異様な威圧感を覚えるに充分

アリエス

高貴な雰囲気をも漂わせるアリエスは、発達した手を使った引っ掻き攻撃を得意とする異形。その他、両手を広げて交差させることで胸の部分のフタを開き、黒い煙を発生させるという能力も備えている。





⬅高々と上げた手を思い切り振り下ろす。手の長さから察するに、リーチもかなりありそうだ

本編発売前に「BAROQUE REPORT」をゲットせよ!

本編を待ちきれないファンに朗報。全3部まで発行されるリポート集「BAROQUE REPORT」(以下「BR」)と、サターン上で動作するCD「CD data FILE」の無料配布が決定した。入手方法は、

「BR vol. 1」――1月17日からゲームショップなどで無料配布。

「CD data FILE」――「BR vol. 1」に付いている申込ハガキを郵送することで、自宅に配布される。

「BR vol. 2」――本編を購入後、同梱のアンケートハガキを郵送すれば、自宅へ「vol. 2」が届く。また、3/20～3/22に開催される「東京ゲームショウ」の『BAROQUE』ブースへアンケートを持ちこめば、その場で「vol. 2」を受け取れる。

「BR vol. 3」――「vol. 2」を持っている全員に郵送で配布。

まずは1月17日に近くのゲームショップに行こう!

未公開資料満載!

⬆「BR」は、7つ折の凝ったデザイン。広げると結構な大きさになる

⬆⬇「CD data FILE」のジャケット(左)と起動後のメニュー画面

作戦内容、場所など多種多様な戦闘
リプレイ画面に酔う3Dシューティング

サターンの前世代機、メガドライブ用のパワーアップ機器として作られたスーパー32X。このシステム用に作られたオリジナル作品『ステラアサルト』をサターンで作り直したのが『SS』。

戦闘機を操作して敵機や巨大戦艦を破壊、多数のミッションをクリアしていく。ゲーム時は内部視点と後方視点の2視点だが、トレース（リプレイ再生）時は外部視点の迫力画面が鑑賞できるのだ。

ゲームをプレイ

⬅まずはプレイして、ステージをクリアしよう。なお、ステージ途中までのプレイでもトレース表示は可能だ

リプレイを鑑賞

➡プレイの内容を再確認。データを多数セーブしておいて、順番を指定して再生することもできるのだ

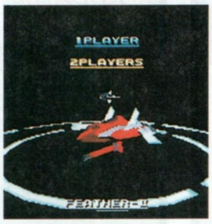
最新ロムで見えてきた新要素

前回の紹介では、ムービーの導入やトレースデータのセーブといった新要素、操作系などの基本システムを紹介した。

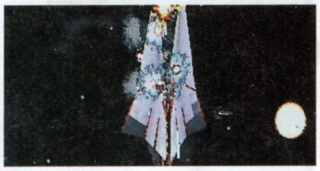
さて今回は、その後明らかにされた部分を紹介するぞ。

第2の自機

スーパー32X版を知る人なら疑問に思ったかもしれないが、このゲームには自機が2種類ある。ということで、サターン版でも第2の自機「フェザーＩタイプB」が存在している。武器の仕様など、多少の違いがあるのだ。



⬅この機体は、操縦担当と射撃担当というように2人で操作を分担することも可能なのだ



⬆武器も異なる。さく裂弾といった趣きで、威力も高い

各種ムービー

ムービーもいろいろ収録されているぞ。前回も紹介したプロローグ、自機を見せるオープニングといったデモのほか、ミッション前に作戦内容を説明するものも。

プロローグ

⬆2年周期で襲いくる謎の敵。現れる度、その戦力は強化されていく…

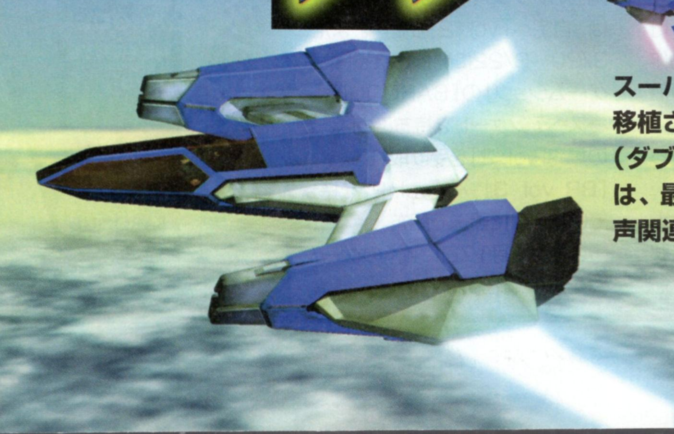
オープニング

⬆自機（フェザーＩタイプA）をいろいろな角度から見せるムービー

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

サターン版の追加要素「声」に迫る!

STELLAR ASSAULT SS
ステラアサルト ダブルエス



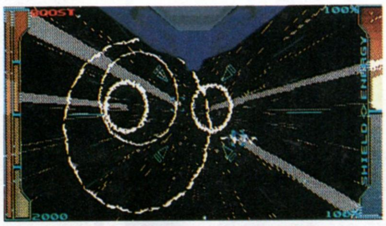
スーパー32Xからパワーアップ移植された『ステラアサルトSS』（ダブルエス）。続報となる今回は、最大の変更点ともいえる音声関連を中心に紹介するぞ。

発売日	2月26日
発売元	シムス
開発元	シムス
価格（税別）	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人協力プレイ可
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	256·トレースデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

ムービーによるブリーフィング リアルタイム音声でミッションに挑む

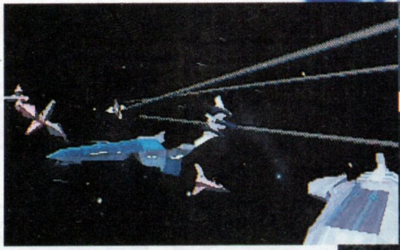
32X版はROMカートリッジだったが、サターン版はCD-ROM。この大容量メディアへと生まれ変わる際に大量に盛り込まれたのが、声優を起用した音声メッセージの数々だ。

ムービーのナレーションはもちろん、ゲーム中でも味方からの通信や戦術コンピュータのメッセージなどが、ゲームを中断することなく音声出力される。刻一刻と変わる戦況など、リアルタイムならではの臨場感が味わえるぞ。



⇧心強き僚機とともに、さらなる戦場へ…

⇨ミッションの目的はさまざま。敵に襲われ、救援メッセージを発してきた空域へと向かい、戦いが始まる



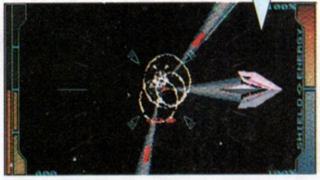
⇧⇨さまざまな状況、空間で指令が飛び、戦いが始まる。上は友軍の艦を間近にした戦闘。右は敵の大艦隊との総力戦だ

作戦説明「ジャンプアウト後、各機指定のスキャンポイントまで移動しスキャンを行って下さい」「では、健闘を祈ります」

隊長「各機散開！」
COM「緑色のマーカーを画面中央に合わせて下さい」「緑色のバーがポイントの存在する方向です」

ブレンダ「各機、スキャンポイントに到着しました」
隊長「よーし。サポートデバイスを分離、スキャンを開始させろ」

ブレンダ「時空振感知！識別信号がありません」
COM「敵機複数、ジャンプアウト」
隊長「各機独自の判断で迎撃。ふんばりどこだ、気合入れろ！」



隊長「ふうー。大体かたづいたな」
COM「敵拠点に大規模な動体反応を感知」
ブレンダ「隕石です！ 敵アクセルゲートから隕石が射出されました」

母艦…デバイスから補給を受け、次の指示を待って下さい」
隊長「了解！」「…やれやれ、しょっぱなから苦労させられるぜ」

1面はこんな流れ

ゲームを始めたときの流れを、キャラクタたちの音声内容と合わせて紹介する。敵兵器の探査に出た3機編隊が、探査終了後に敵機との交戦に入るという展開。せん滅後は、次面へのデモが始まる。キャラクタの詳細については下を参照のこと。なお、作戦説明および母艦と表記しているのはアヤ。同様に隊長はジェイク、COMはエドガーのことだ。

これらのVoiceは…

戦いをドラマティックに彩る通信メッセージ、ナビゲーション音声

ゲームに登場するキャラを紹介。演じられた声優さんのキャラ観、コメントなどもあわせて掲載するぞ。

＊　＊

●ロブ=バーディ：ホーク中隊員でホーク3を操る主人公。声を出さないため、声優はナシ。

●エドガー：プレイヤー機の戦術コンピュータ。戦闘状況や作戦などを説明してくれる。「感情を出さないように調整されているのにも関わらず、少しずつ変わっていく。面白いキャラです（大塚芳忠）」

●ジェイク・マクファーソン：ホーク中隊長。性格は能天気。「いいかげんでひょうひょうとしているが、やるときはやる。僕の大好きなタイプですね（小杉十郎太）」

●アラン・バージル：イーグル中隊長。「かっこつけてるのに実は気弱。メリハリをつけることを心がけました（檜山修之）」

●ブラッド・フィール：ファルコン中隊長。「僕自身はここまで冷静じゃないんで、少しあこがれが入った部分も…（梁田清之）」

⇨声優のみなさん。熱演ボイスがゲームをよりアツくする！

●ブレンダ・ブライト：ホーク中隊2番隊員。まじめな性格で、いつもジェイクに注意を促している。「隊長との掛け合いがとっても楽しくて、あっというまに収録が終わっちゃいました（今井由香）」

●アヤ・ヒジカタ：作戦説明や統合宇宙軍の全体指揮を執る女性士官。「難しい言葉が多く、セリフも長かったので大変でした（松井菜桜子）」

●マリア：プレイヤー機の支援機に搭載されたコンピュータ。「お気楽でトンでるキャラなんですけど、どこまで崩していいのかなって…。自分なりのイメージをつかむのに苦労しました（大谷育江）」

●ブルームパイロット●調査船員：この2役は詳細設定がないため、声優の方のコメントもありません。（声：吉野裕行）

©SIMS　ORIGINAL GAME BY©SEGA ENTERPRISES, LTD.

ダンジョンを創り育てる新機軸シミュレーション

せんくつかつりゅうたいせん
仙窟活龍大戦 カオスシード
CHAOS SEED

発売日	1月29日
発売元	ネバーランドカンパニー／ESP
開発元	ネバーランドカンパニー
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚（初回限定版2枚）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	108・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

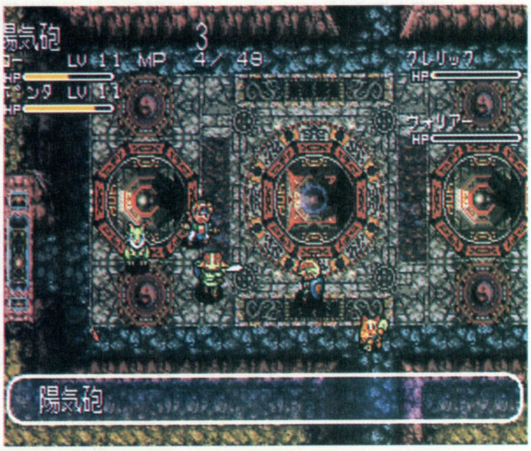
本誌でもコミック掲載を含め、幾度となく誌面で取り上げてきた個性派シミュレーションゲームがついに登場。プレイヤーの思い通りにダンジョンを構成し、大地を活性化させるという一風変わった目的を持つ本作は、命名するなら「ダンジョン育成シミュレーション」。「物を作る楽しさ」を存分に味わえる作品だ。

大地を守護する者「洞仙」となり死に瀕した大地を救いだそう

スーパーファミコン版で好評を博したシミュレーションの移植作。古代中国をモチーフにした世界観を背景に、プレイヤーは大地の命を守護する仙人「洞仙」となり、いくつもの枯れた土地を蘇らせていく。大地の復活にはエネルギーを生産するダンジョン「仙窟」が必要。部屋を組み合わせ、いかに機能的な仙窟を作り出せるかに、プレイヤーの戦略性が問われるぞ。

⬆仙窟を作る洞仙の力で、何もない地中をキャンパスに、どんどんダンジョンという絵を書いていこう

命を持つダンジョン 仙窟



⬆それぞれの部屋がそれぞれの機能を果たすことで、相乗効果が生まれる。その様子は生きているよう！

初回生産分はサービス満点のおまけディスク付き

発売前から『カオスシード』の世界にゾッコンという人なら絶対見逃せないのが、初回限定版として付いてくるおまけCD。発売前に、専門各誌の記事で使用されたイラスト、コミックの閲覧やミニゲームなど、ゲーム本編とは違った角度でキャラの魅力に迫っているぞ。特に、ディスクの案内役を務める丹下桜さんと水谷優子さんのかけあいは必聴！

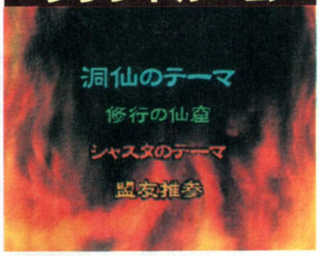
キャラ 仙獣紹介

⬆本編で登場するキャラのインタビューなどをフルボイスで聞ける

ゲームルーム

⬆『カオス』キャラをトランプの絵柄にしたポーカーが楽しめる

サウンドルーム



⬆本編で使用された音楽のアレンジバージョンが聞けるのだ

音声入りコミック

⬆おおつき、船戸の両先生が描いたすべてのコミックを音声入りで！

©ネバーランドカンパニー／ESP／Taito corp・イラスト・船戸明里／おおつきべるの

大地復活までの長い道のりを ゲームの流れにそってリプレイ！

ゲーム内で行う作業は2部構成。まずはターン内で、仙窟を構成する部屋の作成 や、仙窟内に侵入する敵の撃退などを行う。そして、ターンが終わると集計タイムに 突入。ここでは、ターン内とは異なる独自の命令（部屋の強化など）を行う。ターン内で作った仙窟を集計タイムで強化し、次第に仙窟の規模を広げていくのだ。その過程を順を追って説明しよう。

ゲームの流れ

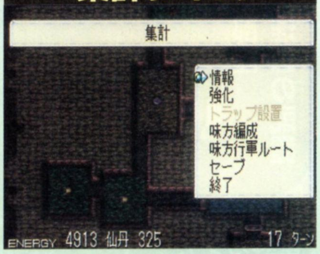
- ターン
  - ・部屋の作成
  - ・敵との戦闘
  - ・エネルギーの回収
- 集計タイム
  - ・仙獣の行動指示
  - ・部屋の強化

大地復活までくり返す

ターン

↑リアルタイムで仙窟内を行動するパート。制限時間あり

集計タイム



↑ひと息つきながら、仙窟の強化を考えるパート。制限時間なし

ステップⅠ すべての基本 生産＆練丹部屋を作成

ゲーム開始時の仙窟は、まだ部屋もなく一面岩に囲まれた寂しい構成をしている。 まずはこの状態を打破するために、周囲に部屋を作ることにする。プレイヤーが作れる部屋は全8種類。それぞれ他の部屋にない機能を持っているが、まず最初に作らなくてはいけないのは生産部屋と練丹部屋だ。生産部屋は、文字通り枯れた大地を復活させるエネルギーを生産する働きを持つ。対する練丹部屋は、今までに作成した部屋の性能を強化する「仙丹」を作り出す役割を持つ。仙丹を豊富に用意して、生産部屋 のエネルギー生産量を強化すれば、それだけクリア（大地の復活）を早める事もできるのだ。

生産部屋

大地を復活させる「エネルギー」を生産する部屋。プレイヤーが部屋中央の石（仙塔）を引っ張ることにより、生産したエネルギーの結晶を回収できる。

練丹部屋

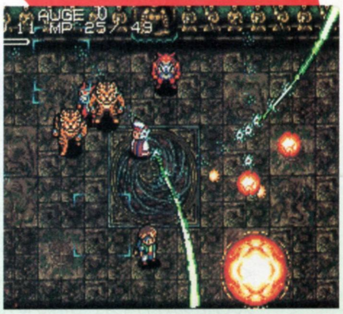
部屋の強化、仙獣の召喚の際に必要な「仙丹」を生産する部屋。部屋中央の仙塔を引っ張ることにより、部屋が生産した仙丹が飛び出してくる。

ステップⅡ 仙窟に入り込む敵を撃退する

生産部屋を中心に部屋を作り始めると、いつのまにか周囲から侵入者が出現し始める。敵の姿を見かけたら、部屋の作成は保留してとりあえず応戦。接近戦と仙術（魔法のこと）を駆使して撃退しよう。奴等を放っておくと、せっかく作った部屋が破壊され、部屋の持つ能力がダウンしてしまうのだ。

↑小さな部屋で、敵味方入り乱れての大乱戦が展開されるぞ

仙術炸裂！！



↑戦闘を重ねれば、強力な仙術を覚えて一網打尽にすることも可能だ

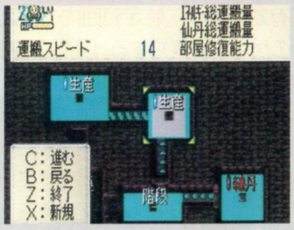
ステップⅢ 召喚部屋を作り「仙獣」を召喚する

ステップⅠの目的、生産部屋と練丹部屋の作成が一段落したら、次は召喚部屋が必要。ここではプレイヤーの仙窟育成を手伝う「仙獣」を呼び出せるぞ。仙獣は、生産、練丹部屋などで生産した物資（エネルギー、仙丹）を他の部屋へ運搬する性質を持つ。彼らが物資を運ぶことで各部屋に物資が均等に渡り、部屋を強化できるのだ。

↑召喚には仙丹が必要。召喚後はプレイヤーの命令を忠実に実行する

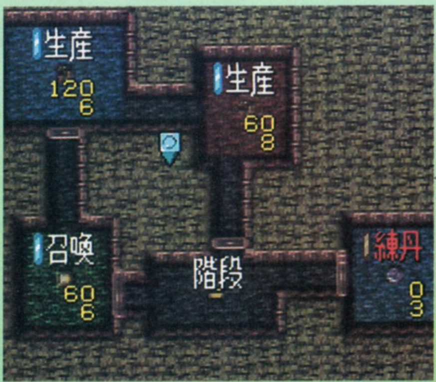
集計タイム 仙獣に細かな行動を指示

生産、練丹、召喚と基本となる３部屋を作り、仙窟育成の基盤は整った。そして初の集計タイムとなるのだが、ここですべきことは、仙獣たちの物資の運び方に細かい指示を与えること。ここで仙獣たちの行軍ルートを決定することで、次のターンから、指示した部屋に物資を運ぶようになるぞ。



↑仙獣の行軍ルートは今後の部屋の強化を決める大事な要素

ここまでの育成経過



まだ開始直後ということもあって、大きな動きはない。生産部屋はクリアに必須なだけに多めに配置。ちなみに「階段」とは開始時にある部屋のことだ。

リプレイ中盤編
生産 練丹以外の部屋を作ってみよう

前ページでは仙窟育成において基本となる3部屋を使い、今後に向けての基盤となる仙窟を作り上げた。これから中盤戦に向けて、このまま仙窟の規模を広げていきたいところだ。だが、仙窟が広がる中盤戦では、やっかいな問題も発生する。その問題とは…。

敵の行動がつかみにくい

仙窟が小さかった頃は、プレイヤーが視認できる範囲にいた侵入者。だが、次第に仙窟が広くなると、遠くの侵入者の状況が掴みにくくなる。彼らがいつ、どこに侵入したのかがわからないのは、プレイヤーには相当な不安要素だ。

敵を探すのに時間がかかる

左で挙げた問題と関連することだが、侵入者の状況が分からないと、対処するタイ ミングも遅れることになる。彼らを探すのに手こずり、ようやくその影を察知して現場に向かったら、すでに部屋が破壊されていたなんてことも…。

⬆行けども行けども無人の部屋。一体侵入者はどこにいるんだ？

⬆部屋に駆けつけたら既に…。対応の遅さが悔やまれますなぁ

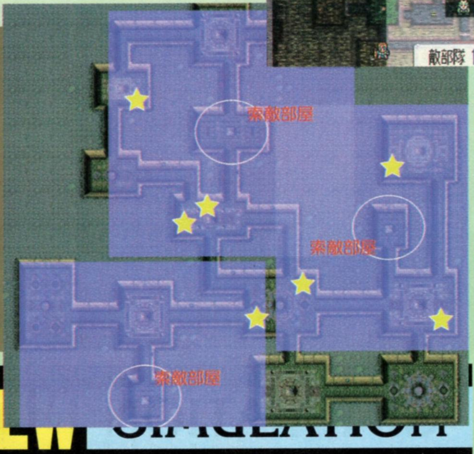
ステップI 索敵部屋で敵の居場所をすばやくキャッチ

上で挙げた問題を防ぐ手段として有効なのが、特定範囲内の侵入者の居場所を察知する「索敵部屋」の設置。これで部屋の周囲の侵入者の状況はバッチリだ。また、適当な距離を置いて複数の索敵部屋を設置すれば、仙窟全体の侵入者の状況を瞬時に知ることもできる。

⬅危ないと思ったら、すぐにメニュー画面へ

⬇やはり侵入者がウヨウヨしていた。すぐに討伐に向かえ！

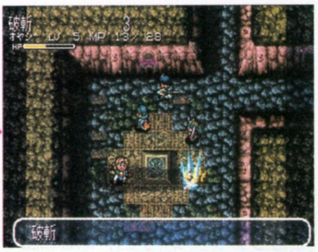
索敵部屋 理想の配置



⬅1つの索敵部屋ではカバーできない範囲を他の索敵部屋で補う。バランスの良い配置のおかげで、仙窟内の敵はほぼ監視できる

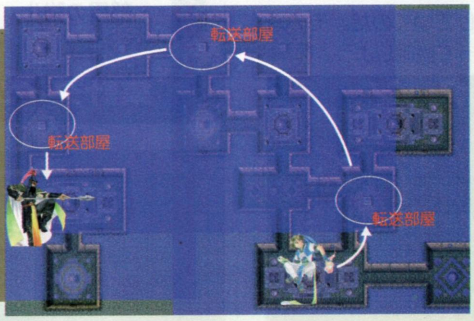
ステップII 転送部屋を作り敵の場所までひとっ飛び

ようやく仙窟内に潜む侵入者を察知しても、そこに向かうまでに時間がかかれば部屋が破壊されてしまう（広い分移動にも時間がかかる）。そこで必要になるのが転送部屋。この部屋は、一定の範囲内の部屋に瞬時に移動できる機能を備えているのだ。



⬆範囲内の一番侵入者に近い部屋に転送。相手に部屋を破壊する隙を与えない

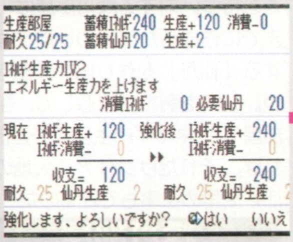
転送部屋 理想の配置



⬅索敵部屋と違うのは、転送範囲ギリギリの位置に他の転送部屋を設置すること。これで転送部屋の乗り継ぎができ、効率良い移動ができる

集計タイム たまった仙丹を使い各部屋を強化

ある程度ゲームが進行すると、仙獣が運んだ物資が周囲の部屋に行き渡り始める。そして、目当ての部屋に一定量の仙丹がたまれば強化のチャンスだ。生産部屋ならエネルギーの生産能力。索敵部屋なら索敵範囲など、それぞれの部屋が持つ能力をさらに強化できるぞ。従来から持っている部屋を再度強化することで、新たに部屋を作成しなくてもよいというのも大きなメリットのひとつである。



⬆生産部屋の能力を強化すれば、エネルギーの生産量が倍になり大もうけ

ここまでの育成経過

ようやくダンジョンらしい構成になってきた。生産部屋は新しい部屋を作りつつ従来のものを強化。索敵、転送部屋も絶妙な間隔で設置されて、侵入者対策も万全だ。

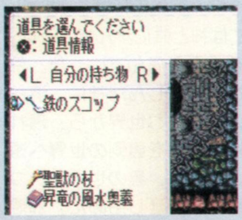
リプレイ終盤編 余裕ができたらマニアックな部屋も

ここまでは全8種類のうち、5種類の部屋を駆使して規模を広げてきた。となると、終盤は残り3部屋の登場かと思いきや、そうでもない。大地を復活させるだけなら前述の5部屋でもやっていけるのだ。残り3部屋は、仙窟育成の熟練者用の（？）マニアックな機能を持つ部屋。詳細は下の通り。

⬆必要にかられて作る、ということは少ない掘削部屋

倉庫部屋

敵との戦闘などで得たアイテムを、保管しておける部屋。アイテムを入手しすぎてもう持てない、というプレイヤー向け。その他、強化することで龍穴炉（後述）に一度に振り込めるエネルギーの上限を底上げすることも可能だ。



⬅いらない持ち物をしまうのには便利かも

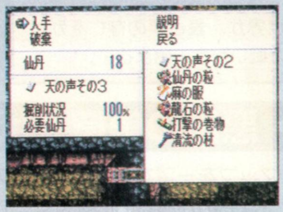
攻撃部屋

部屋に入った侵入者を攻撃する機能を持つ。その他集計タイム中に、任意の場所に罠を仕掛けて、次のターンの侵入者を足止めすることもできる。

⬆プレイヤーの手をわずらわせることなく撃退できる？

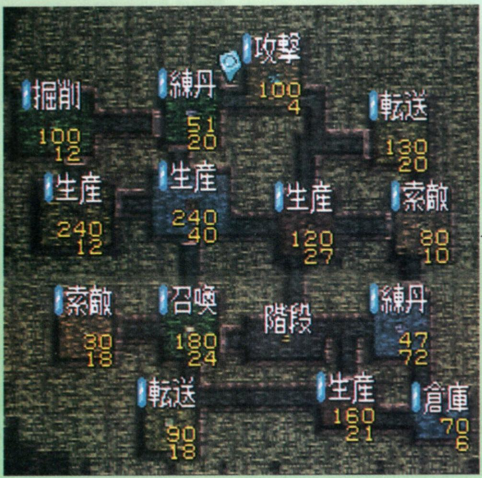
掘削部屋

地中からアイテムを掘削する機能を持つ部屋。アイテムを入手するには、掘削を開始してから数ターンかかるが、部屋を強化するとターン数を短縮できる。



⬆アイテム「天の声」ゲット。何が出るかは運次第となる

ここまでの育成経過



ついにすべての部屋を網羅。倉庫、掘削部屋は重要度が低いので端の方へ配置。攻撃部屋へは通路を多く通して侵入者が迷い込む確率を上げている。

回収したエネルギーは龍穴炉に振り込もう

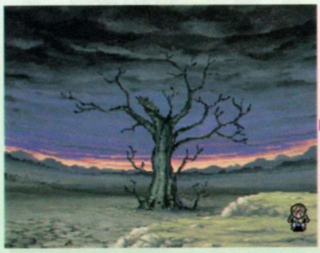
仙窟の生産部屋が機能しているときは、毎ターンごとにエネルギーを生産してくれる。だが、エネルギーを生産しているだけでは大地は永遠に復活しない。生産されたエネルギーはプレイヤーが回収し、「龍穴炉」といわれる穴へ向けて振りこまなければならない。規定量のエネルギーを振り込むには、何度も足を運ぶ必要があるぞ。

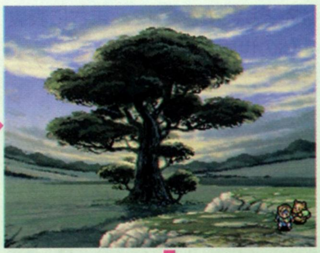
⬆最初は一度に1000エネルギーしか振り込めない。倉庫部屋を強化して上限アップだ

➡龍穴炉にエネルギーを振り込んだ瞬間。凝縮されたエネルギーがほとばしり、地中深くに潜り込んでゆく

エネルギーを振り込むごとに大地は生気を取り戻す

生産部屋から地道にエネルギーを回収し、龍穴炉に振り込むことで、最初は瀕死の状態だった大地も徐々に息を吹き返す。エネルギーを規定量振り込み、大地が完全に緑に包まれれば、プレイヤーの仕事も終わりだ。だが安心するにはまだ早い。次はさらに厳しい大地がプレイヤー（洞仙）を待っているのだから…。





⬆⬇➡最初こそ、この世の終わりを思わせたこの大地だが、洞仙の力で再び緑を取り戻した！

そして大地は 静かに復活を遂げる…

悠久の時を経て今始まらんとする「神と悪魔」の聖戦

悠久の歴史の中で繰り返されてきた、神と悪魔の戦いを描いたシミュレーション。戦略性の高さは保証付きだ。

発売日	1月22日
発売元	クインテット
開発元	クインテット
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	350・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

滅びの危機に瀕した世界を救うため悪魔の軍勢を大地から駆逐せよ！

本作でのプレイヤーの立場は“神”。“シモベ”と呼ばれる人間たちにさまざまな命令を出し、侵攻してくる悪魔の軍勢“魔物”と戦うことになる。この世界の大きな特徴は、神の領域である大地の反対側に、悪魔が巣食う裏側の大地があるという点。表が山なら裏は谷といったように、まさに表裏一体の世界が広がっているのだ。

表裏一体の世界

⬆大地の凹凸がそのまま表と裏の世界を作り上げる。建物のある場所にユニットが止まるとダメージを受けるなど、反対側に影響を与える

⬆本作の目的は敵の大神殿、伏魔殿を破壊すること。達成の暁には鮮やかムービーが流れるぞ

神の手足となる軍勢“シモベ”

➡戦士、工兵、弓兵などの種類に分けられたシモベたち。これはほとんどの能力を身につける指導者

暗黒より来る使者“悪魔”

➡神に敵対し領域を汚さんと欲する魔物たち。シモベと同じく4種類に分類されている

神と悪魔が生まれた理由

かつては神と共に歩んだ人々は、次第にその心を病んでいった。荒廃した世界を悲しんだ神は、清んだ心の人々が住む世界から、汚れた心を持つ人々を裏側の世界へ遠ざけた。しかし、裏の世界はいつしか魔物達が蔓延し始めた。邪悪な悪魔を崇拝する魔物達は、表の世界を脅かし始めた。

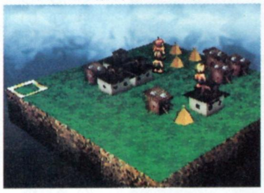
ついに神は悪魔を打ち倒すため、清んだ心の人間に汚れた心を浄化する力を与え、裏の世界への門を開いた。そして決戦の時が来た。聖戦の後に残るのは神の世界か悪魔の世界か。表と裏の存亡をかけた戦いが今、始まる…。

⬆天地創造以来、神に畏敬の念を抱いていた人々が変わり始めた

⬅神と悪魔の最終決戦が始まろうとしている

悪魔の巣窟“伏魔殿”を破壊せよ

マップを一望すると大きな門のようなものがあるのに気付く。これが「ワープポイント」と呼ばれるもので、唯一裏側の世界に繋がっている場所なのだ。ここを通り抜け、魔物の巣窟“伏魔殿”を目指して進軍、破壊すると、ステージクリアとなる。



⬅はじめはもの寂しい大地が広がる

⬆家は発展し、より強固な城塞に

⬅ここから表裏に移動

⬆闇の中に青白く光る“伏魔殿”。破壊できるのは指導者のみ

©QUINTET

魔物語の解析と奇跡の行使で緻密かつ大胆な戦略を遂行

神であるプレイヤーはシモベを操り、魔物と戦ったり家を建築することで、神の領域を増やし、勢力を広げていく。その戦いの中でとくに重要になるのが、魔物たちが使っている言葉「魔物語（まものご）」と、天変地異を起こす神の奇跡だ。両者を上手に活用することで、より有利な戦略に導くことができるぞ。

⇧魔物の中にはシモベの仲間に加わるものもいるので、早めに倒しておくと戦いがラクになる

魔物語を聞いて敵の動向を知る

通常、魔物側は決められた作戦に則って行動している。だが、シモベが裏世界にいない限り、その状況を知ることはできない。そんな時、裏側の音が響いてきた場所を探し、魔物たちの会話を盗み聞くことで、悪魔側の情報を得ることが可能になるのだ。この魔物語を解読し翻訳することで、敵の作戦や侵攻ルートなどを入手することができるわけで、戦いは必ずプレイヤー側に有利となるはずだ。

聞き分けてみると…

チャイムの音がすれば建物、魔物の鳴き声がした場合は魔物が真裏にいることを示している。魔物語はここから聞こえてくるぞ。

解読できたら辞書登録

魔物語は一見しただけでは意味不明だが、それぞれの単語をこまめに辞書に登録しておけば、その意味を探ることができる。あらかじめ対訳語が表示されているので、一番適当だと思う意味を当てはめていけばよい。

⇧魔物語の意味をおさめる辞書。一刻も早い完成をめざそう

⇧⇩最初は何だかわからない文章も、それぞれの単語を辞書に登録し丹念に調べていくと、解読可能になる。ただし間違った解釈をすると…

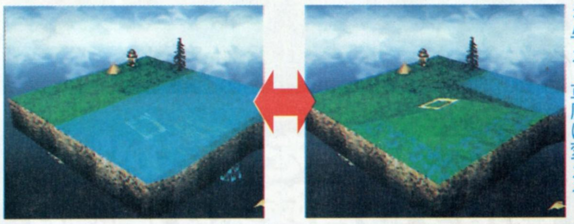
「へん」と「つくり」で形成

すべての魔物語は「大意」（上部）と「詳細」（下部）で形成されている。それぞれが意味をもち、漢字でいう「へん」と「つくり」の役割に近い。まず大意を解析してから、詳細を考えるとわかりやすい。

神のみぞが持つ驚異の力“奇跡”

シモベを介せず、神が直接その力を行使する驚異の業“奇跡”。落雷や突風、土地の隆起・陥没など、主に天変地異を引き起こすもので、戦いを勝利に導く手立てとなる。そして奇跡を起こす源となるのが民の信仰心。家を建築しマップの人口を増加させることで、信仰心はたまっていくのだ。

⇧信仰心（パワーメーター）が増加すれば、より強大な奇跡が使える

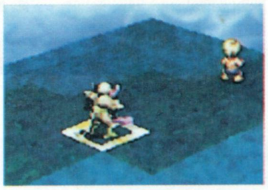


⇨広大な湖も奇跡の力にかかれば…

⇦土地を隆起、太陽光を与え、草原に変える

奇跡のさまざまな活用法

行く手を邪魔する岩石を落雷で破壊したり、不毛の土地を草原に変えたりするなど、活用法はさまざま。また、大地が表裏一体であるため、隆起・陥没させた場合、裏側はその逆の状態になる。この法則を利用して、魔物や建物の水没、伏魔殿への侵攻ルート確保など攻撃としても使える。



⇨敵に背後を取られ、絶体絶命！

⇧表を隆起させ水浸しにしてやろう

⇦木が邪魔で進路がないときも…

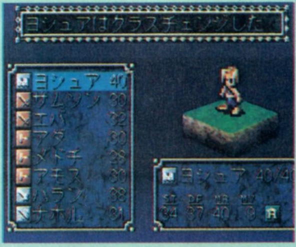
⇨落雷で木っ端微塵にすれば、このとおり道が開ける

シモベのクラスチェンジ

ステージクリアごとに、シモベの中から1人だけをクラスチェンジさせることができる。クラスは全部で3段階あるが、ステージ数の都合上、シモベ全員を最高クラスに変化させることはできない。

攻撃重視、機動力重視、建築重視、それらを兼ね備えたバランス型など、プレイヤーの戦略にあったチェンジを心がけよう。

⇨クリアごとに可能



⇧シモベの中から1人だけ選択

広大な海を舞台に繰り広げられるシミュレーションRPG

大航海時代外伝

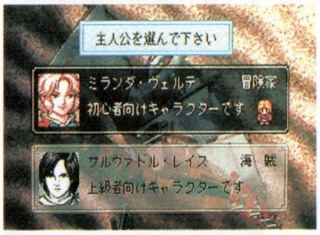
だいこうかいじだい がいでん

前作の世界観とシステムはそのままに、主人公の変更とボリュームアップしたストーリーを引っ下げ登場。

発売日	1月29日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	349・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

七つの海を股にかけ 目指すは冒険家か海賊か

目的の異なるキャラクタ2人のどちらかを選び、世界中の海を舞台に冒険、海賊、貿易などを行っていくシミュレーションRPGだ。2人のキャラクタにはそれぞれ「想い人との結婚」、「海賊の頂点に立つ」という目的があるものの、基本的に世界中を自由に冒険するという要素は同じだ。



⬆選択したキャラクタによって、ゲームの難易度が変化するぞ

目的が異なる二つのシナリオ

冒険家ピエトロ・コンティーに「いいお嫁さんになれるぜ」と言われたのをプロポーズの言葉と勘違いし、彼を追い掛けるミランダ・ヴェルテ。地中海の海賊王ハイレディン・レイスの息子として、父親に負けない海賊王を目指すサルヴァドル・レイス。当初はミランダは冒険家、サルヴァドルは海賊としてスタートする。

ミランダ・ヴェルテ　トニオ・ロッシ　ホーレス・デスタルデ　サルヴァドル・ルイス

あこがれの人を探すミランダは、商船学校を退学させられぶらぶらしていた幼なじみのトニオ・ロッシを強引に勧誘。彼を副官に据え冒険へ。

海賊王を目指すサルヴァドルは、レイス一味の老練にしてサルヴァドルの補佐役でもある、ホーレス・デスタルデと共に海へ出る。

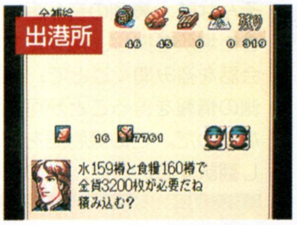
出港前に街で下準備

ストーリーが進み念願の船を手に入れても、それだけでは冒険の旅に出発することはできない。まず船の運航や、港と集落の発見、戦闘のとき実際に戦ったり砲撃を行う「水夫」。そして水夫たちを賄う食料と水。最低でもこの2つを揃えないと出航できないのだ。

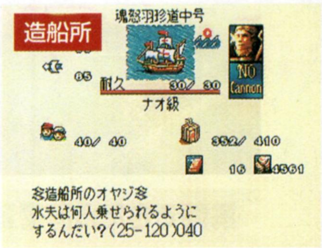
出港前に立ち寄る場所

まず酒場に寄って水夫を雇う。酒を振る舞えば効果的だ。船の改造や修理なら造船所。そしていざ出航するときは出港所へ行き、食糧と水を購入しよう。

⬆船の運航や戦闘に必要な水夫を雇ったり、航海者と会話、雇用が可能



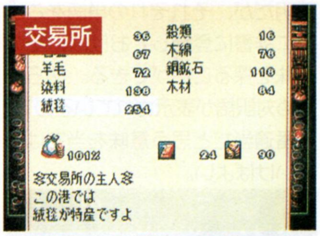
➡水と食糧の積み込みと出航をすることができる



➡船を新造したり、購入、改造、修理などができる

資金調達に必要な場所

お金を稼ぐ手段としては、その国の特産品を購入し他国で売却したり、ギルドで受けた仕事を達成させればいい。他にはコレクターと契約し財宝を発見すれば、多額の報酬を貰うことができるのだ。



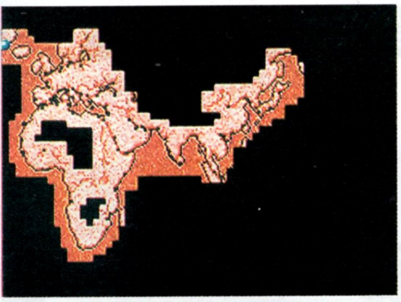
⬆特産品などの購入、売却などができる。うまく売買すれば儲かるぞ

⬆契約して依頼をこなすと、それ相応の金額を支払ってくれる

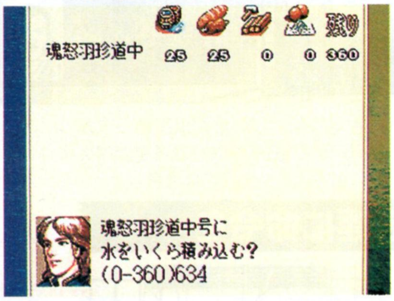
➡仕事の斡旋、国の情報、港の位置を教えてくれる

危険と魅力あふれる海へ旅立とう

いよいよ出航だ。財宝を探し旅立つもよし、購入した特産品を他の国に売りに行くもよし、手っ取り早く近くを移動する船を襲うも良しだ。海に出ると食糧と水の続く限り航海することができる。風向きと潮の流れを把握して、効率良く航海していこう。もしも食糧不足や水不足に陥ってしまったときは、水夫の食事を制限して早めに街へ向かおう。

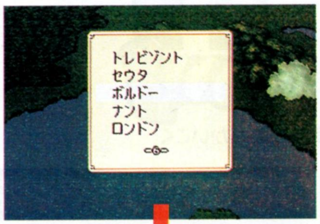


⇧旅した場所はマップに記入され、その情報は地図工房が買ってくれる



⇧水不足の時は上陸して探索すれば泉を発見できる場合がある

⇩測量技術を持った航海者を登用して副長に任命していると…

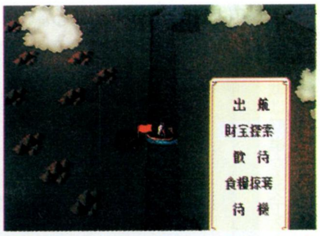


⇧一度立ち寄った港なら、自動的に移動してくれるので便利

⇧港を発見した。ヨーロッパ以外の港なら冒険名声が上がるぞ

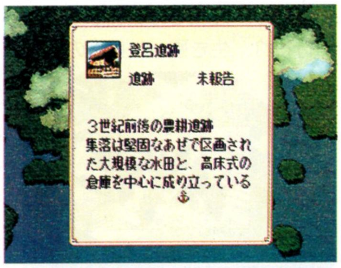
集落発見!

集落を発見したら財宝を見つけるチャンス。上陸するといくつかのコマンドを実行できる。「財宝探索」を行うと財宝や遺跡を発見できる場合がある。発見できなかった場合には住民に食糧を施し一緒に探索してもらう「歓待」を実行しよう。他には住民から強引に食糧を奪う「食糧掠奪」などもある。



⇧集落では財宝の探索をすることができるのだ

⇧集落を発見した。川上などの目立たない場所に存在する場合が多い



⇧遺跡発見!コレクターが遺跡の情報を高く買い取ってくれる

海上でのハプニング

海には様々な危険が待ち受けている。もっとも恐ろしいのが嵐で遭遇すると最悪の場合、船が沈没してしまうのだ。嵐は陸地に上陸するかアイテムを使えば回避することが可能。また他にも水夫に被害が出る壊血病や、視界が遮断される霧、食糧を食べてしまうねずみが発生するなど様々なアクシデントが起こる。

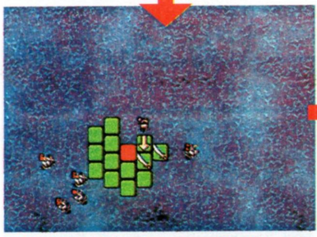
⇧霧が発生した。視界が悪くなってしまい航海が困難になる

⇧嵐発生。陸地に上陸して嵐が去るのを待つしかない

海賊の襲撃!~戦闘シーン~

海上を行き来する船の中には海賊が混じっていて、知らずに近づくと襲われてしまうことがある。戦闘は水夫の人数、船の耐久力、そして大砲の性能によって勝敗が決まり、敵の旗艦を破壊すれば勝利となる。勝利すると大量のお金と船が手に入る。ただし負けてしまうと即座にゲームオーバーになってしまうのだ。

⇩装備に不安があるなら、逃亡してしまうのも手だ



⇧情報を確認しながら、敵艦隊の旗艦を目指して攻撃だ!

⇧海賊に襲われたくなければ、他の艦隊の監視を忘れずに行おう

⇧攻撃するとお互いの船の耐久力と水夫の数が減っていく

親玉を倒せ

旗艦同士が接触すると、一騎討ちを行うことができる。一騎討ちはカードバトルでお互いカードを出し合い、攻撃ターンと防御ターンを繰り返して進む。相手の体力ゲージをなくせば勝利となり、決着がつかず10ターン経過すると引き分けになる。

⇨大きい数字のカードを選んで攻撃と防御を行う。うまく選ぼう

©KOEI

日本の変革を夢見る男たちを描くシミュレーション

坂本竜馬 維新開国

さかもとりょうま・いしんかいこく

数多くの英傑たちを輩出した幕末。その時代を舞台にしたシミュレーションが登場。

発売日	1月29日
発売元	キッド
開発元	キッド
価格（税別）	4800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1080・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

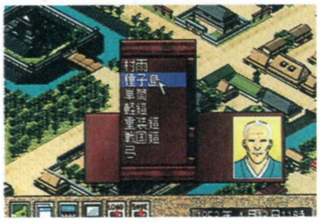
思想の統一を目指す男たちの熱きドラマ

幕末に実在した500人以上の人物から一人を選び、彼らが目指した日本の思想統一を達成するのが目的となる。目的を達成する手段は2つ。まず日本中のすべての有力者を説得し、同志にすること。または自分の藩主を説得して同志とし、他藩を攻め落として支配地にするかのどちらかになる。

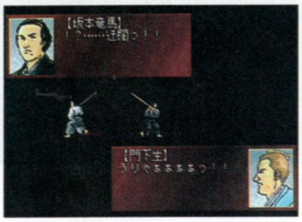
⬆選択することのできる人物は、有名人からほとんど無名の人まで多数

街で同志となる人物を捜せ

街では同志となる人物を探し、説得することができる。また街中には様々なお店があり、武器や防具の購入も可能だ。また宴会を行うことで同志の結束が高められる居酒屋や、様々な分野の能力を向上させる学校や道場がある。情報集めや人探しには街を探索するのが最も手っとり早いだろう。



⬆街では武具や道具の購入が可能



⬅剣術道場で剣の稽古。剣術の能力が上がるぞ

⬆発見した人物が面会に応じた

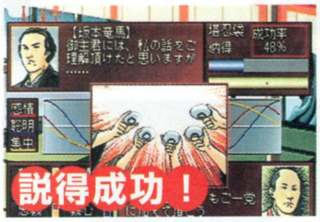
史実を再現した歴史イベント

ゲームは史実に従って進行するので、当然歴史的イベントも決められた年月に発生する。ペリーの来航や安政の大獄、薩長同盟といった実際の出来事が、ゲーム中では150以上も用意されている。また大地震や大火などの災害イベントも、史実通りに発生するぞ。

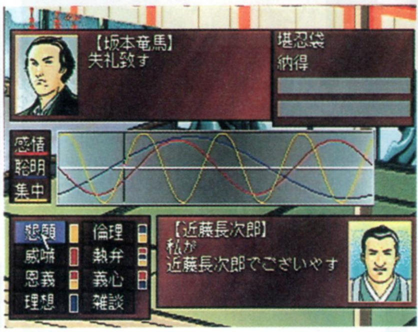
⬆ペリーは日本に開国を要求した

説得して思想を自分に近付けろ

相手の説得は、画面に表示されるバイオリズムによって成否が決まる。バイオリズムには赤・青・黄の3本波があり、会話中に波長が中央のラインより上にあれば相手が好意的である証拠。このときの波と同じ色の付いた8種類の説得コマンドを選択して、話し合いを有利に進めていくのだ。



⬆納得ゲージがMAXになり説得成功



⬆右上のゲージの上が堪忍袋、下が納得。堪忍袋がMAXになると説得失敗になるので、会話には注意しよう

会議を行い同志達に命令を

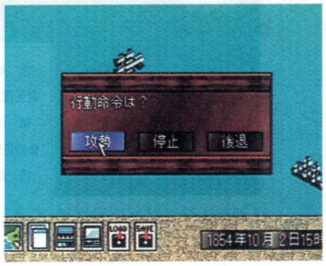
同志が増えたら会議を行おう。会議では、仲間となった人物に障害となる人物の説得や暗殺を依頼したり、一緒に学問や軍学の修行をしたりできる。また藩主を説得していた場合には、政権や軍事を行使することができる。幕府の御用金を所持金に加えたり、他藩へ戦争を仕掛けることも可能だ。

⬆会議で個別に命令を与えれば、プレイヤーキャラの負担が減る

他藩へ攻め込め

前に触れた軍事権を持っている場合、他藩へ戦争を仕掛けることができる。陸戦での戦闘は全自動で行われ、生き残った兵士の数などで勝負がつく。海戦はプレイヤーが大まかな指示を出すことができるが、移動などは自動で行われる。こちらは敵藩の軍船をすべて破壊すれば自軍の勝利となる。

⬆陸での戦闘は自動で行われる



➡海戦は簡単な命令を与えるだけで戦ってくれる

©龍[RON]／キッド

ほのぼのムードのキャラクタと、格闘ゲームを彷彿とさせる対戦モードが魅力の音楽ゲームが登場。

センス＋判断力が命のダンスアクション

じゃんぐリズム

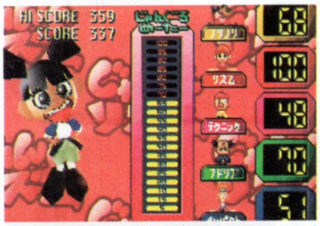
発売日	発売中（1月15日）
発売元	アルトロン
開発元	アルトロン
価格（税別）	5800円
ジャンル	アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

主人公 バニラ・エッセンス

私がこのゲームの主人公、バニラだよ。ダンスと歌が大好きな女子高生で、テレビスターのMr.チョーキングに夢中なの。一度でいいから会ってみたいなあ。

ノリのいいリズムにあわせてレッツ・グルーヴ 上手に踊れるかはキミしだいだ！

ノリノリのリズムでダンスが楽しめちゃうこのゲーム。各ステージに登場するキャラクタのお手本どおりにボタンを入力するとかわいい2.5頭身キャラが踊り出すぞ。ソウルやサンバ、演歌などのさまざまなリズムにあわせ、上手にバニラをダンスさせよう。



⇧いろいろな採点基準がある。リズム感だけでは高得点はとれないぞ

⇦お茶目なムービーも◎

対戦モード 熱きダンスバトルが炸裂！

本作には2P対戦モードが用意されている。対戦ではバニラを含めたすべての登場キャラと、5種類の音楽ジャンルを選択できる。友達との熱きダンスバトルはヒートアップ確実だ。

⇨どのキャラをとっても個性的

リズムジャングル

このモードでは、リズムに合わせて1フレーズごとに交代でダンスしていく。ダンスが終了すると、ノリノリ、リズム、テクニック、アドリブ、インパクトの5つの項目が採点され、この総合評価の高いプレイヤーが勝ちとなる。

⇧正確なボタン入力がカギ

バトルジャングル

プレイヤーにHPが設定されているのがこのモードの特徴。リズムどおりにダンスすると、攻撃ポイントをためることができ、この数字が高い方が相手を攻撃することができる。バトル中により多くのHPを奪ったプレイヤーが勝ちとなる。

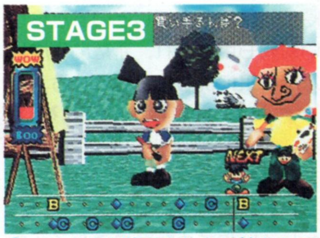
⇧ポイントをためて攻める！

ストーリーモード バニラと仲間が巻き起こす愉快な日常

バニラの楽しい日常を描いたこのモード。彼女の前に現れるキャラたちは、得意のステップでバニラに挑戦してくる。彼らと上手にダンスができれば、次のステージにすすむことができるぞ。最終目標は憧れのテレビスター、Mr.チョーキングに会うことだ。

⇧みんなの憧れMr.チョーキング

⇧朝寝坊をして学校に遅刻しそうなバニラ。ママにせかされ、ラップのリズムで学校へ行く準備



⇧へたくそな絵をみんなに笑われて大ショック！　ピカソ先生にサンバのリズムで御教授願うことに

⇧同じクラスのドリアンにMr.チョーキングをバカにされ、怒り心頭！フラメンコで対決を挑む

⇧みんなでカラオケをしてるとヘンなオジサンが乱入。演歌のメロディにあわせこぶしをきかせるバニラ

一撃KO!? 格闘系コマンドの必殺技を入力！

各キャラクタはコマンド入力による必殺技を持っている。ストーリーモードでは高得点、対戦モードでは一発逆転をねらうことも可能だ。ここぞというときにバッチリ決めてやろう。

⇦バニラの必殺技、その名もバニライザー

⇨必殺技の応酬。勝つのはどっちだ!?

©ALTRON

実際に将棋塾を開いている若松氏監修のソフトだ

本格将棋指南

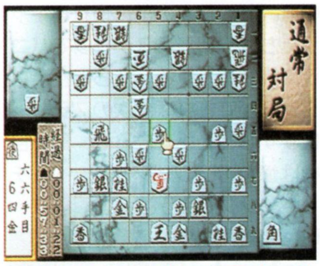
若松将棋塾

初級者から上級者まで、すべての将棋ゲーム愛好者が楽しめるように工夫されたソフトが登場。珍しい対局も楽しめる。

発売日	1月29日
発売元	シムス
開発元	シムス
価格（税別）	6800円
ジャンル	将棋
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人交代
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	78・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

初級者は塾で強くなり、上級者は飽きずに楽しめる

谷川名人、井上八段ら有名棋士を育て、現在は神戸で将棋塾を開いている若松氏が監修した将棋ソフト。通常の対局モードのほか、初級者の棋力アップのために若松氏が監修した問題を解いていく将棋塾モードを搭載。上級者用の目隠し対局や三人指しといった珍しい対局も用意され、新たに作成した詰将棋に挑むこともできる。



⬆盤面や駒の色、形が変更可能。棋譜を読み上げる音声も入っているぞ

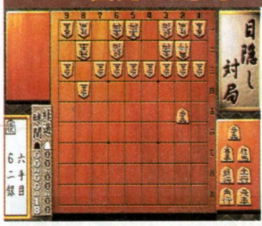
珍しい対局が楽しめる

「対局モード」では3つの対局が楽しめる。目隠し対局とは、自分もしくは相手の駒を見えなくするという、まさに上級者向けの対局。三人指しとは、プレイヤーが同時に3人を相手にして、それぞれの盤で指していくというもの。もちろんCPU、対人戦両方あるぞ。

通常対局

⬅駒落ちや相手の強さ、手番は当然変えられるよ

目隠し対局



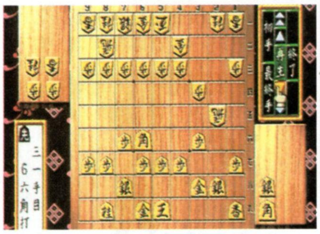
⬅両者の駒を隠すことも。まさに記憶力の勝負

三人指し

⬅一手指すごとに盤がスライドしていく仕組み

セーブした棋譜をビデオのように再現

「棋譜再現モード」は、対局モードでセーブした棋譜をビデオテープのように再現する。一手ずつの駒の動きを確認したり、早送りや巻き戻しで見ることができる。初手や最終手に一気に飛ぶことも可能だ。これで自分や相手の指し筋の研究をしたり反省をしたりして次の対局に活かすようにしよう。

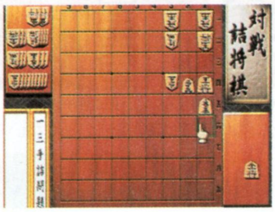


⬆右上のパネルで棋譜を操作する。駒の動きをじっくり研究しよう

若松氏が新たに監修した詰将棋

用意された詰将棋は、若松氏が新たに監修したもの。新聞などに載っている詰将棋の問題をCPUに解かせることもできる。また、過去の名人が作った詰将棋をビデオ式に再現しているので、これで名人の棋譜研究をしてみよう。

⬅大橋宗古氏が作った詰将棋問題を解く喜び



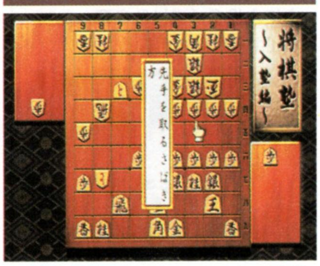
⬅⬆若松氏が監修した詰将棋問題。どうしても解らなければヒントが出るし、「詰将棋解答」でCPUに解かせることもできる

将棋塾に入って己の棋力をアップせよ

初級者にオススメなのが、この「将棋塾モード」。最初に入塾テストとして次の一手問題が4問出題される。それにより初級か中級コースに進むことになり、詰将棋や次の一手問題を解いていく。上級者コースまで進めば上出来だ。

⬅初級編ではヒント、正解を見ることができる

まずは入塾テストから



⬆結構難しい次の一手問題。成績によりコース分けがされる

⬇コースが終了すると、若松氏からのお言葉が貰える

©SIMS／JSH

わいわいガヤガヤにぎやかに『UNO』!

いろんなシチュエーションで「UNO」を楽しめる、お得なソフトが登場!

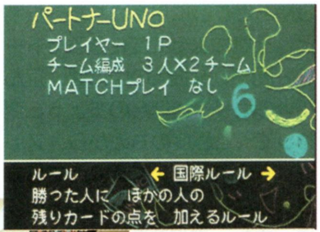
発売日	1月29日
発売元	メディアクエスト
開発元	未発表
価格(税別)	4800円
ジャンル	ETC.
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	1~3・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	80%(12月26日現在)

UNO DX

3つの対戦形式で『UNO』を遊びつくそう!

カードゲームの王道「UNO」が3つのモードで楽しめる。登場キャラクタは、ゲームの展開に応じて、文句を言ったり、笑ったりと、さまざまな反応を見せてくれるのだ。カードの出し方などのルールも、「国際」「ローカル」のいずれかを選ぶことができるぞ。

⇧プレイヤーを含めた2P対戦もできる

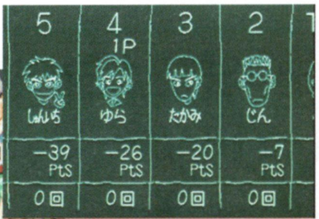


⇧ポイントや、勝ち負けの数といったルールも設定できる

⇦DrawやWildのカードをきったときには、キャラの個性に応じて、いろんなリアクションを見せてくれる

純粋にUNOを楽しむフリーUNO

普通のUNOを楽しめるモード。2人から、最大6人まで参加のUNOが可能だ。プレイヤーは2人まで参加できるが、その場合はコンピュータキャラを交えた4人以上でのプレイになるぞ。このとき、対戦相手の手札は見えた状態になっているのだ。



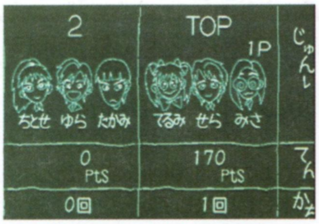
⇧1回のプレイが終わるごとに、ポイントの集計結果が表示される

⇦6人でのプレイともなると、キャラ同士の掛け合いもあって、かなりにぎやかな感じのプレイになる

チームワークも必要! パートナーUNO

2~3人の仲間とともに、チーム対抗戦をするモード。プレイ自体は普通のUNOと変わらないが、スコアがチーム全体の集計となるため、仲間のことも考えながらプレイする必要があるぞ。

⇧パートナー選びも重要!?



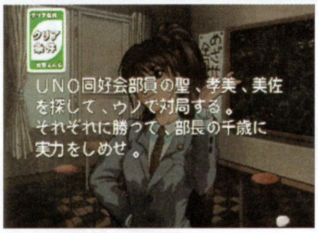
⇧仲間のポイントも気にしよう

アドベンチャー仕立てアドバンスUNO

主人公宇野俊一となって、全日本UNO選手権の出場を目指す、アドベンチャー仕立てのモード。次々と登場してくるライバルと、UNOで対戦し、勝ち抜いていくのだ。まず始めの目的は、学園内にいる「UNO同好会」のメンバーを探し、彼らに勝つことだ。

⇧学園内を移動して、対戦相手を見つけていくのだ

⇦UNO同好会のメンバーにはヘンな人が多いみたい



⇧ストーリーの状況に応じて、クリア条件が提示される

⇧プレイ形式はあくまで2人対戦。勝負は1回のみとなる

©1998 MITSUI & CO. Original game concept by Mattel,Inc.

TV版「プリティサミー」のアドベンチャー第2弾！

魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～

魔法少女界の革命児、プリティサミーがセガサターンに再登場。今回は、豪華絢爛2本立てでお贈りしちゃいま～す!!

発売日	1月29日
発売元	NECインターチャネル
開発元	AICスピリッツ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

ボリュームは前作の倍以上！お得な2本立てのストーリー

基本的なシステムは前作同様、ゲーム中に出てくる選択肢の選び方によってゲーム展開が変わってくるというオーソドックスなタイプ。しかし、今回はなんとシナリオを2話収録している上に、選択肢の数もアップしているのだ。

美紗緒ちゃんのブイ。見つけられるかな？

今回もゲームオリジナルキャラが登場

世界観の基本設定はTV版のものをベースにしているが、本作にはTV版には登場していないゲームオリジナルのキャラクタが出演しているのだ。各シナリオごとに、それぞれオリジナルキャラクタが何人か用意されているぞ。

「謎の新兵器!?～」に登場する超能力三人衆

伊東さゆりちゃんは「燃えろ！ 炎のチョコ～」に登場

豊富に用意された分岐と選択肢

本作におけるおもしろさポイントは、何といってもゲーム中のあらゆるところに用意された選択肢と、それによって変化するストーリー展開。選択肢の中には、選んだ後のセリフがほんのちょっと変わってくる程度のものから、ストーリーの流れを大きく変えてしまうようなものまで、じつに多種多様。また、選択肢を読んだだけでは、選んだ後の展開が読むことができないものが多いところも、本作ならではの楽しさの1つだ。

突然の選択肢。う～ん、どっちを選択する？

夢へ突入せよ！

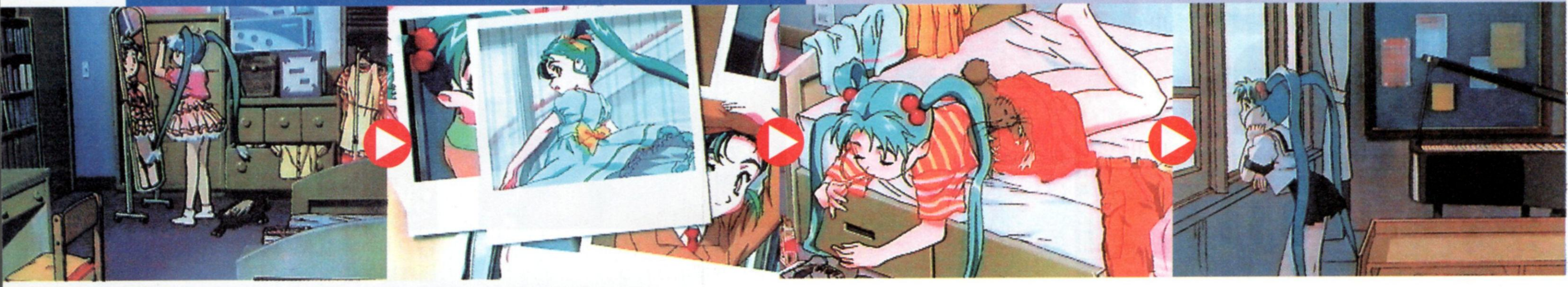
ようこそ悪夢モードへ！ 真ん中の美紗緒ちゃん…、ちょっとコワイ

自分の立場を確認せよ！

た、た、た、大変！ 今日は美紗緒ちゃんと出かける約束だった～!!

サターン版『サミー』でしか見られないミュージッククリップ「マイ・フェイバリット・ボーイ」

前作の初回限定CDにのみ収録されていた曲、「マイ・フェイバリット・ボーイ」。本作では、この曲に映像をプラスし、本作完全オリジナルのミュージッククリップとなって収録されているのだ。



©AIC／PIONEER LDC／テレビ東京／SOFTX／萬年社／NEC Interchannel

今回の敵は超能力者　謎の新兵器!? コードネームはキラキラ★ラクダ

砂沙美が遊園地で偶然手に入れたペンダント。じつはコレ、世界的な陰謀組織「ローゼス・マーキュリー」が作った新兵器、その名も「ヘナチョコ・プリアン」であったのだ。そのおかげで、砂沙美は「ローゼス・マーキュリー」の刺客に狙われるハメに。その混乱に、ピクシィミサも便乗して…。

➡遊園地で遊びまくれ！　美紗緒ちゃん、大丈夫？

➡ピンチなときは、ダッシュで逃げきるのだ！

⬆松葉杖朋子が超能力で勝負の行方を予知。さあ、その結果は…？

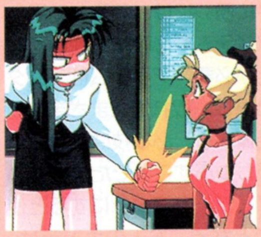
⬆「ローゼス・マーキュリー」のボス、ボークレー・スーザン（左）

⬆砂沙美とミサが仲良しさんに!?　でも、ミサのセリフがウソっぽい、てゆうかウソだし

➡プリティブーメランを無効化するケイン・ルーベリアン

恋する少女は牛より強い　燃えろ！　炎のチョコ　バレンタインまで後3日

この話は、TV版最終話の後日談という設定になっている。バレンタインタインデーをあと3日後に控え、砂沙美たちのクラスはチョコの話題でもちきり。女の子たちは、お目当ての男の子にどうにかしてチョコを渡そうかと大忙し。果たして、女の子たちの熱い思いはちゃんと届くのだろうか？



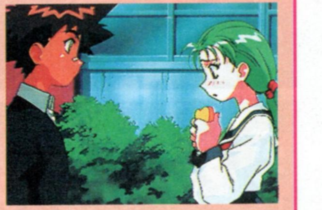
⬆清音先生も登場！　美星先生との名コンビぶりに注目だ

⬆ほのかママの指導で、手作りチョコに初挑戦する3人娘

➡今はジュライヘルムにいる魎皇鬼と留魅耶のことを思い出す2人

⬆いまだに変身が解けない、伊達映美ことラブミー♥エイミー

⬆真嶋くんとさゆりちゃんのツーショット。こうして見ると、なんだかいい雰囲気



⬆いよいよ大詰め。このはのきもち、真嶋くんに伝わるよね♥

くっつけて消す！ アクション&パズルなゲーム

NEW TYPE ACTION GAME
NOON
ヌーン

アクションとパズルの要素がミックスした、ちょっと変わったゲームが登場！

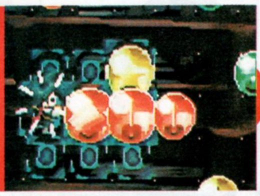
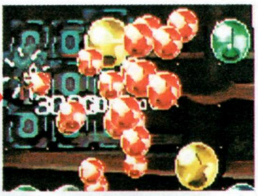
発売日	1月29日
発売元	マイクロキャビン
開発元	マイクロキャビン
価格（税別）	4800円
ジャンル	アクションパズル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	9・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

立ちふさがる相手の陣地を宝石「NOON」で埋め尽くせ！

⬆床に見える四角いマスが陣地

床から出現する「NOON」と呼ばれる宝石を並べて消すアクションパズル。各プレイヤーはそれぞれ「陣地」を持っており、その陣地が一定時間NOONで埋め尽くされてしまうと負けになる。勝負で勝つためには、NOONを消すことで相手の陣地に送り込める「オジャマNOON」を使いこなすことが必要だ。NOONは以下の3つの方法で消すことができる。

つなげる



⬅同じ色を3つ以上つなげてから、並んでいる方向に叩くと消える

押しつぶす

⬅壁やNOONに挟むようにして押し続けるとつぶれるのだ

ぶつける

⬅相手をNOONにぶつけて（その逆も可）消すことができる

選べるゲームモードは3種類

選べるモードは、各キャラがNOONを求め対戦していく「シナリオプレイ」、最大4人まで対戦できる「VSプレイ」、決められた時間内でスコアを競う「スコアアタック」の3つ。シナリオプレイには「ボス戦」があり、NOONを消してダメージを与えるという形式になっている。

⬆ボスに当たると、一定時間動けなくなり、オジャマNOONも出現

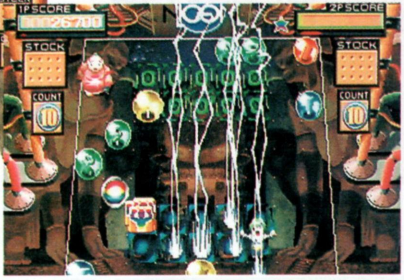
必殺技やアイテムで一発逆転も！

相手に勝つには、特殊な効果を持つアイテムや必殺技を使いこなすことが必要。アイテムはランダムで出現し、取ればさまざまな効果を発揮する。必殺技は、NOONを押しつぶすことでたまる「必殺技ゲージ」を満タンにすると使用可能となる。6人のキャラは、それぞれの必殺技を持っている。

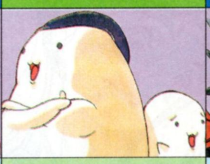
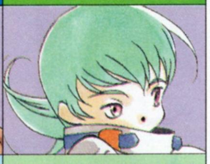
レインボーNOON
⬅どの色にも対応。消えるときに周りのNOONを消す

オジャマNOON
⬅並べても消えない。レインボーを使うか押しつぶす

⬆巨大化アイテムを取れば、体当たりでNOONを消すこともできる


⬇雷を落として一気にNOONを消し去る必殺技だ！

NOONを狙う6人のキャラクタ

リムリア	コロル・コロレ	餓鬼丸	ジェライラ	ロンゴロンゴ	リガミン
					
行方不明になった兄を探し、旅を続ける少女	この世界から人間を駆逐し、世界制覇をもくろむ	NOONの強大な力を我が物にせんとしている	世界一美しい宝石を求めて、この戦いに参戦	鈴音という少女を捜して旅をしている	本当の自分の人格を取り戻すためNOONを追う

©1996 マイクロキャビン／1993 大野功二

月刊コミックゲーメストで高い人気を誇った「速攻生徒会」が対戦格闘ゲームに!

発売日	1月29日
発売元	バンプレスト
開発元	未発表
価格（税別）	6800円
ジャンル	格闘アクション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	6・プレイデータ、環境設定
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

対戦格闘ゲーム風コミックが本当にゲームになった！

速攻生徒会 Sonic Council

最新対戦格闘アクションのお約束をおさえたゲームシステム

あのゲーメストスタッフの監修で制作された本作。ボタンをタイミングよく押すことにより通常技同士を繋いだり、転ばせた相手に追い討ちをかける空中コンボ。強力な必殺技や緊急回避などを繰り出せるようになる特殊ゲージといった、最近の対戦格闘アクションでよく見かけるゲームシステムのほとんどが採用されているぞ。

⬆ラストボスは、宇宙番長・柴田明夫（CV：大塚明夫）だ！

原作コミックどおりの必殺技

原作でおなじみの必殺技をバッチリと再現！　例えば榊原優子なら、飛び道具のユーコスラッシュ（←タメ→＋パンチ）を撃ち、それを盾にしながら相手に接近して投げる、といった感じに、原作にあった通りの戦法もできるのだ。

⬅本多対空（左）や本多フレイム（右）も完全再現

「やる気ゲージ」で一発逆転！

何かしらの技を繰り出すことによりドンドン溜まっていく「やる気ゲージ」。このゲージが満タンになると、ガード状態から瞬時に相手の後ろ側に回り込める「ソニックシフト」と、必殺技のさらに上を行く強力な攻撃「鉄腕必殺技」が使えるようになるのだ。これらの技は「やる気ゲージ」を1本消費してしまうが、最大10本までストックすることができるので「鉄腕必殺技」を連続して繰り出すことも可能となっているぞ。

➡「ソニックシフト」を使うと、瞬時に相手の背後をとることが可能

超コムボやっ!!

⬆➡ド派手で威力も強力な、石田保典の超・次元戦斗砕がヒット！さらにそれを途中でキャンセルして、もう1つの「鉄腕必殺技」絶・轟雷脚に繋ぐことも可能だ!!

★比類なき9人の鉄腕能力者たち★

プレイヤーが操作する9人を紹介。なお、鉄腕能力者とは「素手で厚さ5cmの鉄板を破壊できる」、「手や足から何か出せる」、「まだTVにファミコンが繋がっている」など、人知を超えた力を持つ人物のことである。

本多　愛　CV：折笠　愛

「スーパー地球人」の異名を持ち、性格は破壊的な上にデタラメ。かなり無敵。

榊原　優子　CV：水谷　優子

速攻生徒会の発足人にして生徒会長。性格は冷静沈着。趣味はヘヴィメタル。

井伊　みか　CV：かない　みか

出身地は大坂。地元では「核ミサイルなミーシャ」と呼ばれ怖れられていた。

酒井　綾　CV：久川　綾

5歳でデビューを果たした天才的マンガ家。焼プリンとジャングルジムが好き。

真田　梨香　CV：松本　梨香

暗黒式攻撃術の使い手。速攻生徒会と対立している、速攻風紀委員会の会長。

後藤　久美子　CV：渡辺　久美子

上段・中段は当然、下段攻撃までキャッチする当て身投げのスペシャリスト。

石田　保典　CV：松本　保典

音速を超える連続攻撃を持つ閃光生徒会の会長。実は、本多愛に惚れている。

加藤　哲章　CV：玄田　哲章

ちょっと怪しげな格闘技「超・骨法」の使い手。闘い方は見た目どおりだ！

服部　菜桜子　CV：松井　菜桜子

忍猫の「ガンダー丸（CV：川菜翠）」と共に闘う忍者。本多愛とは従姉妹。

©小川雅史／新声社　※コマンドはすべて右向きのものです。
©BANPRESTO

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト NOW ON SALE!! Impression!! インプレッション

度重なる発売延期にもめげず、常に本誌前人気ランキングで上位をキープし続けてきた『センチメンタルグラフティ』がついに登場。現在ショップでの予約状況No.1との声も高いこの作品、評価が気になる人も多いのでは？

1月22日～1日29日 発売予定ソフト

レビューアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。というわけで、ここには各レビューアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年1月15日ならびに前号で掲載できなかった12月18～23日発売の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないレビューが掲載されている場合もある。また、ゲーム性が低いと編集部で判断した作品は、点数評価を控え、ひとくち解説のみとしている。

加藤政樹	年が明けても何も変わらず「サカつく2」三昧。今年はそろそろサターンの後継機の情報もでてきそうで、嬉しいやら悲しいやら…。サターンと互換性があるといいなあ。	児玉守	攻略記事作成のため、相変わらず『サカつく』三昧の日々をおくる。だけど、最近では画面を見るのがちょっと苦になってきました。プライベートで思う存分やりたいもんですな。	山口康弘	ギレン総帥とドズル中将に憧れるジオン好きレビューアー。当然ながら『ギレンの野望』に大期待。連邦の白いモビルスーツを倒すために、戦略の研究に明け暮れる毎日を送る。	野村一真	波乱に富んだ私生活を送った去年。はまったゲームと言えば「VF3&tb」。これにはいろいろ考えさせられました。今年は、古き良き時代と新機軸が融合したゲームを希望。
室田佳彦	12／25の『STC』は結果を残せず。でも1週間も悩んだトイレの詰まりが解消されたからハッピー気分。あとは『グランディア』と『GT』を正月休み中にクリアできれば万全だ。	溪和彦	マニアックな視点でギャルゲーを見つめる人。最近美少女キャラ嗜好のベクトルはますますダメダメ方面へ。そのわりにはレビューではゲームとしての完成度や操作感を重視する。	大村和義	今、外では雪が降っている。喜び勇んで庭を駆け回る気力は、現状の自分にはもう残っていない。家でヌクヌク『サカつく2』でもプレイしながら、春でも待つとしようかな。	平岡裕輔	今年は新年会と新日ドームと金杯で明けた。ところで4の全日中継を見ていると、マットからサターンのロゴが消えているではないか。ウルフはまだ活躍しているのに何故？
奥村景子	嫁にいったすぐ下の妹に、「オスっち」「メスっち」をセットでプレゼントしてもらいました。ベビーがプリティ。相変わらずデジタルな世界でだけ愛を育んでます…。さむ～。	田村雅	年末年始の休みはテレビとゲーム漬けの日々。こんな自堕落な生活を反省して今年は速読術のマスターを決意。これで『街』のプレイ時間も大幅に短縮できること間違いなし!?	片井美樹雄	サターンを発売日に買った人たちに警告！　本体の電池は約3年で切れることが判明！　パワーメモリーにコピーし、その時に備えよ！　電池の名前は“CR2032”だ！	松本亮	密かに「センチ」を楽しみにしていたギャルゲーマニア。ところが、昨年のクリスマス直前で本命の彼女に振られ、本物センチメンタラーに。すでに廃人。しょぼちん。
生形勝喜	年が明けても『サカつく2』に大熱中の虚弱体質レビューアー。やっぱり何かを育むのはいいよね。個人的にはヘヴィメタバンドを育てるものが欲しい。マニアックなヤツね。	西村俊行	風変わりな海外ゲームが大好き。というわけで、今号の一押しは『プリズナー　オブ　アイス』。クトゥルー、ドイツ軍とちとマニアックな内容ですが、やり応えのある1本です。	田中雅邦	最近、PSに安易な企画で作られるゲームが増えているような気がする。かつてのファミコン黄金期のように「出せば売れる」というクソゲー乱発状態にならなければ良いのだが。	安田達也	年末に京都方面へ旅に出た「三都物語」レビューアー。京都駅近くのコンビニでサタFANを発見、年始に先送りした仕事の山を思い出す。旅気分吹っ飛び、ジワリ冷や汗。

センチメンタルグラフティ

●発売日／1月22日 ●発売元／NECインターチャネル ●開発元／NECインターチャネル
●価格（税別）／7500円 ●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／2枚（初回生産分のセカンドウインドウ含む） ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／ムービーカード
●バックアップメモリー／19・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

愛するあの娘と結ばれるため、日本全国を巡るのだ。　(P8で攻略)

好き嫌いが分かれそうな、独特の世界コンセプト

登場する12人の女のコは皆最初から主人公に好意を抱いている。非常に都合がいいといえる世界コンセプトは、今までの恋愛ものとは異なる感覚。しかしある程度12人を公平に相手する必要があり、誰かを狙いうちすると苦戦する。不条理さえも予定調和となる、独特の世界観には好き嫌いが出るかも。ヒロインたちのセリフが、文字で見るのと声で聞くのとでは微妙なニュアンスの感じ方がけっこう違うので、飛ばさずに聞いて愛と想像力を深めよう。グラフィックの出来自体は良いのだが、いろいろな意味で絵柄への評価は分かれるのかな。（溪：◎ 14時間）

良くも悪くも平均点 突出した「何か」が欲しい

なんの予備知識もなしにプレイ開始。実際のゲーム内容はというと、第一印象は「可もなく不可もなく」といった感じ。プレイした中で気になったのは、旅立ち時の制限の多さ。旅費に交通手段に行動ポイントと、考慮しなければならない要素が多い。それが足かせとなってしまう場合もあった。しかし、背景に実写映像を使用して各地方の雰囲気を出したり、本作の最大の特徴の1つである「せつなさ」の表示。多少無理はあるが女の子の気持ちの移り変わりなど、本作独自の魅力も多い。最後までプレイしようという気持ちになるゲームではある。（山口：◎ 51時間）

得点の根拠は？

●スケジュール管理が、もう少し楽だったら＋1点だった…。（山口）
●完成度は高く、バランス調整も絶妙。独特のコンセプトも評価。（溪）
●単なる思い込み（？）で全国を奔走し、1ダースもの女の子を相手にする、その浮世離れしたストーリー設定はイカす。（安田：◎ 8時間）

山口	溪	安田	平均ポイント
7	8	6	7.0

※本文中にある◎の記号は、そのレビューアーのプレイ時間を表しています。

ソロ・クライシス

●発売日／1月22日
●発売元／クインテット ●開発元／クインテット
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シミュレーション ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／350・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

神と悪魔が表裏一体の世界を舞台に戦うSLG。 （P164で攻略）

自軍有利＝敵有利のジレンマが戦略に生きた良作

見た目は『ポピュラス』ライクだが、土地の表と裏がそのまま“神と悪魔の世界”になっていたり、各キャラの役割が重視されているため、戦略性と楽しみ方はまったく違う。特に“表裏一体の世界”は、自軍にとって有利な地形を作ると、敵にとっても好都合になる、というジレンマを生み出す。そのジレンマが“勝利するための戦略”を楽しませてくれる、いいアクセントになっている。マップのバリエーションも豊かで、各マップごとに要求される戦略は、この手のシミュレーション好きなら十分楽しめる。ただ、キャラのクラスチェンジが、マップクリア後1人しかできないのが、難易度を上げるひとつの要因になっているのがちと惜しい。（片井：4時間）

あっさり風味のだしにいくつかの隠し味をmix

システム的には簡素な作りながら、案外奥は深い。敵陣地への攻め方から目的の達し方、はたまた戦術からキャラクタの育て方まで、割と考えることは多い。プレイヤーにより魔物語と呼ばれるものの理解度や、戦略性の違いなど、プレイの幅ができるのもいい。戦略性に関してもなかなか高い。悪い点は操作環境が若干悪く、画面が見づらいこと。そこのところが常に足を引っ張っていて、ストレスを与える形となっていた。ただシステム的には良くできているので、シミュレーション好きにはお勧めできる。（田村：10時間）

得点の根拠は？

●とっつきやすさと演出にまだできることがあったのでは？（片井）
●長く、じっくり楽しむ作りで、そこそこ熱中度があるから。（田村）
●敵の言語から情報を得るシステムは新鮮で◎。（安田：10時間）

片井	田村	安田	平均ポイント
7	7	6	6.7

仙窟活龍大戦カオスシード

●発売日／1月29日
●発売元／ネバーランドカンパニー／ESP
●開発元／ネバーランドカンパニー
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／シミュレーション ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚（初回限定版2枚）●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／なし ●バックアップメモリー／108・プレイデータ ●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

超本格派のアクションSLG。やり応えアリ。 （P160で紹介）

シミュレーションマニアのためのコアな作品

大地にエネルギーを注入し、蘇らせるのが目的だが、効率よさを求めるプレイレベルまでたどり着くと、めちゃくちゃ頭脳を使っておもしろい。これは、細分化され、複雑に絡み合ったシステムによるもの。どんな状況にも対応できるように、しかも、毎ターン変化する風水との関わりも考え部屋を配置する。そして敵との戦闘やレベル上げ、仙獣の配置、エネルギーや仙丹の効率の良い生産→運搬→使用を行う。これら全てを、頭を使って計画的に実行していかなければならないのだ。どちらかと言えば、一般ユーザー向けのソフトでない気が…。（野村：10時間）

難しさの向こうに未知の楽しさがある

ルールは複雑。『シムシティ』のような箱庭育成SLG未経験者は、何をすればゲームが進むか、その概念を理解することさえキツイと思う。だが、その複雑さがたまらなくおもしろい。ダンジョン内での部屋の配置、資源の振り分け、攻め込んでくる敵への対処といった要素が、アクション部分とほどよく混ぜ合わされ、常に適度な緊張感を与えてくれるからだ。全体的に見て、玄人向けの秀作SLGです。（西村：5時間）

得点の根拠は？

●掘り下げるほど、複雑に絡み合うシステムが魅力的。多彩なアクション要素も、ゲーム自体にアクセントをかもし出している。（野村）
●一般層への間口の狭さが減点部分だが、解説はていねいだし、ルールを把握する労力に見合うだけのおもしろさはある。箱庭育成SLGのファンなら9点クラスの評価。（西村）
●キャラが小さいため、戦闘時に見づらく感じたが、シミュレーション部分は◎。（田中：4時間）

野村	西村	田中	平均ポイント
8	8	8	8.0

大航海時代外伝

●発売日／1月29日
●発売元／光栄 ●開発元／光栄
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／シミュレーションRPG
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／349・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

全世界を巡り、探検や貿易で名声を得る。 （P166で紹介）

あいかわらずの良好作品未経験者には特にオススメ

早い話が、『大航海時代Ⅱ』の新主人公バージョン。そのまんま同じシステムだし、世界中の港、集落の位置もほぼ同じ。違う点は、主人公によるイベントの差だけである。

続編として見ると、あまりの変化のなさに悲しくなるが、この作品単品の出来としては秀作。貿易から海賊行為まで選べる遊び方は幅広く、突然の嵐や食糧不足など適度な難易度はいいあんばい。主人公の設定上、序盤に行えることがある程度限定されるが、小金が溜ったあたりから自由度は大きくなる。前作をやり込んだプレイヤーには物足りないかもしれないが、未経験者はぜひともプレイして欲しい。（松本：5時間）

早解きを目指すのではなくそこに至る過程を楽しもう

世界に散らばる遺跡や財宝を探しながら、海図を完成させたり、戦闘で敵をなぎ倒す楽しさなど、自分なりの目的を決めて冒険を進める楽しさが体験できるハズ。そして、『Ⅱ』では6人から選べた主人公キャラが今作では2人となり、1人1人に対するイベントも密度を増した。そのおかげか容易にキャラクタへの感情移入ができる。ただ、最終目的が冒険者または海賊として成功するという2種類になったため、『Ⅱ』にいた商人のように貿易だけで楽しんでいると、どうしても歯が浮いてしまうのが残念。（大村：8時間）

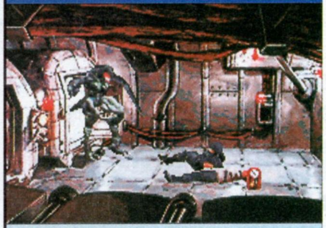
得点の根拠は？

●前作をプレイしてなければ、文句なく8～9点をつけたが…。（松本）
●これまでのシリーズと根底に流れるものは同じで、目新しさが感じられなかったことを考慮。（大村）
●元々完成されたシステムだが、本作では初心者にもわかり易く改良された。（平岡：6時間）

松本	大村	平岡	平均ポイント
7	7	8	7.3

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス・QUINTET・ネバーランドカンパニー／ESP／TAITO・KOEI

プリズナー オブ アイス



●発売日／'97年12月23日
●発売元／エクシングエンタテイメント
●開発元／未発表 ●価格（税別）／5800円
●ジャンル／アドベンチャー ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／シャトルマウス
●バックアップメモリー／641・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

敵は邪神プリズナーとナチスドイツ軍。 （No.1　P169で紹介）

扉の向こう側に待つ死 その緊迫感が心地良い

謎解きのヒントはほとんどなし、間違った行動をすれば一発死にという親切さのカケラもない内容（手持ちのアイテムをクリックすると説明が表示されたり、死ぬ少し手前の場所から再開できるところなど、システム自体は親切）。選択肢を選ぶだけで話が展開していくようなアドベンチャーしかプレイしたことのない人には厳しいだろう。しかし、こういった雰囲気が好きな人にはかなりいい感じ。突然襲いかかってくるとか、ジワジワと迫ってくるといった恐怖ではなく、まるで何事もない様子だがあと一歩踏み込めば間違いなく死ぬという緊迫感がたまらない。ナチスドイツ軍やクトゥルー神話を取り扱っているところなども、なかなかマニアック（クトゥルー神話は最近そこそこ見かける気もするが…）で良し。（田中：5時間）

難易度は高し 玄人向けADV

あちこち動き回り、細かく散らばった仕掛けを1つ1つクリア。死ぬことを繰り返すことで、どうやって先に進むかを学習する場面もしばしばある。そこで想像力豊かに知恵を働かせ、障害をクリアしていくのがこのゲームのおもしろいところなのだが、いかんせん難易度が高いので誰でもプレイできる作品ではない。だが、苦労させられる分、謎を解いたときの感動は格別。腕に自信のある人はどうぞ。（西村：4時間）

得点の根拠は？

●個人的には好きだが、万人に勧められる作品ではない。（田中）
●この形態の作品を好む人には、これ以上の価値があるかな。（西村）
●独特の雰囲気は良いが、謎解きがシビアすぎて、ストレスがたまるから。（大村：5時間）

田中	西村	大村	平均ポイント
7	7	6	6.7

街

●発売日／1月22日
●発売元／チュンソフト ●開発元／チュンソフト
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／2枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／49・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

渋谷を舞台に交錯する8人の行く末は…。 （P22で攻略）

やり込まなければわからない おもしろみの本質

今までのサウンドノベルとはかなりシステムが変わっている。そのため『弟切草』や『かまいたちの夜』のようなものを期待していると面食らうだろう。とにかく『街』の場合はことあるごとに話が途切れるので、純粋にお話だけを楽しむことはできない。話を進めるためには同時に何人ものストーリーを進めなければならず、進めるためには考えながらいかなければならない。絡まった糸をほどいていく感じで、ここでこの人がこうするからこの人になってこうする、というように。このシステムを理解できればおもしろみを見出せるだが…。（田村：25時間）

良くも悪くもシステム優先の 新感覚ADV。賛否両論か!?

ゲームをスタートして、選択肢もないままバットエンドになったときは、泣きたくなった。取っつきは悪いかも。システムを把握し、やりこむ精神が大切。8人の主人公（それぞれ目的が違う）たちをうまく操り、ザッピングさせていくコツを飲み込めば、パズルを解く感覚でプレイでき意外と楽しい。このため難易度は上がりぎみ…。さて、肝心のストーリー。今までのシリーズとは明らかに違うライトなノリにゲーム開始直後はついていけなかった。なんとかゲームを進めていくうちに馴れてきたが、賛否は分かれるだろう。複雑に絡み合うザッピングを楽しむADVといえる。（加藤：15時間）

得点の根拠は？

●完成度はきわめて高いが好き嫌いがはっきり分かれるので。（田村）
●システムは評価するが、ストーリーがお気楽すぎて△。（加藤）
●システム的な面倒さと不自由さが残念だが、どのシナリオも魅力的で話自体は◎。（松本：6時間）

田村	加藤	松本	平均ポイント
7	7	8	7.3

魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～

●発売日／1月28日
●発売元／NECインターチャネル
●開発元／AICスピリッツ
●価格（税別）／6800円 ●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／20・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

総天然お元気娘、プリティサミーが再び登場！ （P172で紹介）

前作以上に充実した内容 ファンなら買っておけ

とりあえず、前作からパワーダウンしたところはまったくなし。むしろ、シナリオ2倍で大幅にボリュームアップ。基本システムは前作を継承しており、ほぼそのまま。進歩がないという見方もできるが、話を見せるというゲーム内容にはこのシステムが最適なのでは。前作が「ファンにオススメな作品」なら、本作は「ファンなら何としても入手せよって」感じです。特に「燃えろ！　炎のチョコ～」のシナリオはファン必見。その反面、この作品で初めて「プリティサミー」に触れるという人だと、ちょっとついてこられないかも。（田中：8時間）

平成の新世代魔法少女は 前作同様ハイテンション！

基本的なシステムや操作方法などは、前作『恐るべし身体測定！～』とほとんど同じ、オーソドックスなアドベンチャー。目新しさはないものの、誰でも気楽にプレイできるだろう。基本的には1本道だが、豊富に用意された選択肢による展開の数々は見ていて飽きない。もちろんテキストのおもしろさも前作同様。最初から最後までギャグの嵐が吹き荒れ、独特の世界観が表現されている。この「サミー」独特のテンションについていければ、ファンならずとも楽しめると思うのだが。横山智佐フリークの私は当然、満足度200%♡（山口：17時間）

得点の根拠は？

●購入層がファン限定なところと、システムに目新しさがないところで減点2。あとは全部OK。（田中）
●新作2編にミュージッククリップで得した気分になれる。（山口）
●ムービーが特に良い。弱点のテンポのなさを補う、小説感覚のセリフまわしが笑える。（溪：7時間）

山口	田中	溪	平均ポイント
8	8	7	7.7

©"PRISONER OF ICE" published under licence from infogrames Multimedia S.A., ©1995-1997 infogrames S.A., and "PRISONER OF ICE" are trademarks of infogrames Multimedia S.A.and are used with permission. ALL RIGHTS RESERVED.／Published by XING 1997・CHUN SOFT／長坂 秀佳／難波 弘之・AIC／PIONEER LDC／テレビ東京／SOFTX／萬年社／NEC インターチャネル

AZEL －パンツァードラグーンRPG－

●発売日／1月29日
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／ロールプレイング ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／4枚 ●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／マルチコントローラー
●バックアップメモリー／21・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

シリーズの集大成がRPGとなって登場。 （P64で攻略）

丁寧な作りから開発者の気合を感じる秀作

もともと、シリーズ自体がRPG向きの世界感を持っている本作。ストーリー的にも、前2作との微妙な関連性により、味わい深いものになっている。しかし、このストーリーがほぼ1本道で進行することや、RPG特有の謎解き部分が簡単なことなど、不満点もちらほら。また、システム面において、新しいことに挑戦してはいるが、消化不良な感じを受けた。売りであるドラゴンの形態の変化や成長、進化などを、もっと奥の深いシステムにしてもよかったのでは？　何はともあれ、秀逸なストーリーと、動物的な動作を違和感なくかもし出している美麗なグラフィックは、一見の価値あり。安心して遊べるRPGではある。　（野村： 50時間）

STGらしさを残しつつもRPGとして生まれ変わる

ふんだんに盛り込まれたムービーとシリーズ独特の世界観。ドラゴンのモーフィングなどの技術力。どれも最高峰のデキといえるのではないだろうか。ただ、戦闘に少々物足りなさを感じたのは事実。主要の攻撃がレーザーと銃になるので（バーサークは、回復以外ではあまり魅力を感じなかった）、どうしても単調な作業になってしまう。しかし、位置どりによってのドッグファイト的なおもしろさはあるし、ボス戦の演出は見ごたえがある。触れてほしい作品の一つだ。　（児玉： 32時間）

得点の根拠は？

●重くシリアスなストーリーは、世界感にマッチしていて好感触。システム的にはあと一歩か。　（野村）
●大量のムービーと演出のうまさ、技術力はかなり評価できるが、戦闘での物足りなさでー1。　（児玉）
●秀逸なストーリーと新システムへの挑戦に。　（西村： 5時間）

野村	児玉	西村	平均ポイント
7	8	7	7.3

ZAP!SNOWBOARDING TRIX '98

●発売日／'97年12月18日
●発売元／ポニーキャニオン／テレビ東京
●開発元／未発表 ●価格（税別）／5800円
●ジャンル／スポーツ（スノーボード）
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／82・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

スノボゲーム『ZAP！～』のシリーズ第2弾！

スノボゲームとしては格段に高い完成度

前作に足りなかったのは、ゲームとしての「遊びの幅」である。タイムレースという基本部分を考慮しても、ただ闇雲に滑るだけ（パイプを除く）のストイックな傾向が強かった。しかし今回はモードが充実し、飽きさせない、長く遊べる作品となった。数ある中でも、チャンピオンシップは育成要素やウエア選択付きで、現実と照らし合わせても完成度は高い。コースの数も格段に増え、ビッグエアやデュアルスラロームなどボーダー待望のコースが多数出現。エッジ感覚も前作とは比べ物にならないほど向上している。唯一の難点といえるのは、エアトリックが出しにくくなっていること。タイミングがとりづらいので、ビギナーは苦労するかも。　（安田： 6時間）

全体的に手堅い作り。技を出すタイミングはちょっとシビア？

フリースタイルや、チャンピオンシップ、対戦など、モードが充実しているのは、遊びの幅が広がりいい感じ。スキルエディットで能力を上げることによるキャラクタの成長、着用できるウエアが最大で7種類まで増えるのは、マニア心をくすぐる。コースも種類が豊富で飽きがこない。ただ、エアトリックを出すのが難しい。タイミングがシビアなものが多いのだ。エアトリックが出せても、着地に失敗するなど、フラストレーションが溜まりやすい。操作性などは良いので、あと一歩練り込みが欲しかった。　（生形： 7時間）

得点の根拠は？

●前作の不満点はほぼ解消されているから。いい出来だ。　（安田）
●エアトリックを出す際の爽快感がイマイチ。操作の簡略化を。（生形）
●シビアな操作感覚がゲーマー心をくすぐる。　（野村： 2時間）

安田	生形	野村	平均ポイント
7	5	7	6.3

フォトジェニック

●発売日／1月29日
●発売元／サン電子（サンソフト）
●開発元／サン電子（サンソフト）
●価格（税別）／6800円 ●ジャンル／シミュレーション ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／161・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

カメラ片手に意中の女の子を激写せよ！

気合いの美麗グラフィック！だがゲームとして見ると…

オープニングムービーを筆頭に、グラフィックが本当にキレイ。すぎやま現象キャラ好きにはもちろん、そうではない人にもオススメ。しかし、肝心のシステムに関してはもうひとつ。操作感は良いのだが、そもそもシステムデザインが今ひとつ不親切。デート（写真）イベントなどを見つけるためのヒントはほとんど提示されず、勘に頼るしかない。そのわりにベストエンディングの条件は厳しいし。またセリフまわしもやや古めノリでちと寒い感じ。声が部分的にしか出ないのも少し消化不良。女のコは性格を含めよく描けているだけに、ゲームデザインにもうひと工夫あれば…。　（溪： 7時間）

女のコの極端な性格付け吉とでるか…。微妙です

移動できる回数が決まっているので、効率よく動かないと結果的に行動範囲が狭くなってしまいそう。撮影できるチャンスは一日に一度。写真を撮ると、移動カウントが残っていても強制的に一日が終了。その日予定していた買い物もすべてパー。それが不満に思った部分かな。この手のゲームは、良く遊ぶジャンル。「もとはパソコンだったタイトルなのか」とわかる作りで、懐かしい気分でプレイしました。ただ、エンディングまでのプレイ時間がけっこう長いので、2～3度プレイする気はおきにくいかも。（奥村： 6時間）

得点の根拠は？

●移植作品として見ると完成度は高い方なので。ただ3人の女のコの性格が極端で…。　（奥村）
●グラフィックを含め雰囲気は非常に良いが、システムでー1。　（溪）
●手堅い作りだが、女の子のグラフィック＆性格がイマイチ。でも睦香に惚れて＋1。（松本： 4時間）

溪	奥村	松本	平均ポイント
7	7	5	6.3

©SEGA・TV TOKYO／PONYCANYON・SUNSOFT／フィルインカフェ／ゼロシステム／すぎやま現象

速攻生徒会

●発売日／1月29日
●発売元／バンプレスト ●開発元／未発表
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／格闘アクション ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
● 対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／最小6・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
● レビューに使用したソフトの完成度／100%

ゲームコミックが原作の対戦格闘アクション。 （P175で攻略）

要素は多いのだがオリジナリティ低し

良好な操作感と適度に決まる連続技、入力の容易な必殺技など…。それらは程よく味付けされており、気持ちよく戦うことができる。だが、大中小の6ボタン制やゲージマックス時の必殺技、ゲージを使っての緊急回避など、とにかくどこかで見たことのあるシステムばかり。手堅くまとめた作品だが、本作独自の快感、おもしろさは少ないと言わざるをえないだろう。しかしながら、先述の良好な操作感に加え、練習用モードも用意されているため、初心者には優しい出来である。これで独創性があれば…。（松本：3時間）

システム&操作性は良好でもオリジナリティは？

基本システムは対戦格闘モノをよくプレイする人には馴染みやすいものにまとまっているし、キーレスポンスも悪くない。でも、それだけ。この作品ならではの魅力を見つけられなかった。システムはカプコン、SNK作品から寄せ集めたような感じだし（どちらかというとカプコン系かな？）、キャラや必殺技は原作のまま。オリジナル要素といったら、オプションの対戦ダイヤグラムぐらい。原作ファンにオススメと言いたいところだが、原作を読んでおもしろいと感じる、もしくはパロディの元ネタがわかる人がこの内容で満足するとは思えない。少なくとも、原作ファンの1人として僕は満足できませんでした。（田中：3時間）

得点の根拠は？

●手軽に遊べるが、ハマる程の奥深さは感じなかった。（松本）
●いろいろな対戦格闘作品のいいとこを取った内容だが、元を超えている部分が見当たらない。（田中）
●皮肉にもシステムがアレなお陰で十分遊べる。（片井：3時間）

松本	田中	片井	平均ポイント
5	6	7	6.0

NOON

●発売日／1月29日 ●発売元／マイクロキャビン
●開発元／マイクロキャビン
●価格（税別）／4800円 ●ジャンル／アクションパズル
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／9・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

"NOON"を消して敵を倒すアクションパズル。 （P174で紹介）

テクニックでも頭脳でも戦い方に幅のあるパズル

要は、相手とアクション性の高いパズルで陣地の取り合いをする"陣取りゲーム"。そこにキャラ性能や消し方に多様性のあるブロックを上手く絡め、マンネリ化したパズルというジャンルに新風を吹き込んでいる。さらに、フィールドが敵・味方にハッキリ分かれていないので、自分の行動が即、敵に影響する。そのお陰で戦っている、という実感が味わえるのも新鮮。肝心の内容は、必殺技メインで戦うも良し、連鎖を組んで戦うも良し、の柔軟なシステム。パズルに必要な"とっつきやすさ"と"極め甲斐"がキチンと同居した、ツボを押さえたデキだ。ただ、"レインボーNOON"がなければ連鎖できない、というのは多少運の要素が絡んでしまうので、難点といえば難点か？（片井：4時間）

移植が早いからこそ内容にこだわって欲しい

ルールは簡単。玉をあっちへゴロゴロ、こっちへゴロゴロ動かして、縦か横に3つ以上玉を並べるだけ。誰でもプレイできる間口の広いパズル。だが、ゲーム中は異様に忙しい。玉消しに専念しつつ相手の動向を伺い、適度なタイミングで必殺技を決めなければいけないからだ。だが、この忙しさが何よりの快感。駆け引きはもちろん、一発逆転性もあるので、ついアツクなる。のんびりパズルを楽しみたい人には向かないが、アクションパズルを好む人にはオススメできます。（西村：2時間）

得点の根拠は？

●ゲームシステム＋意気込み＋キャラクターインパクトで。（片井）
●オリジナリティのあるシステムと間口の広さを評価して。（西村）
●対戦プレイが楽しいがキャラの性能差が大きい。（松本：5時間）

片井	西村	松本	平均ポイント
7	7	7	7.0

じゃんぐリズム

●発売日／1月15日
●発売元／アルトロン ●開発元／アルトロン
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／アクション ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

センスと判断力が重要なダンスアクション。 （P169で紹介）

雰囲気や曲は良いが肝心のリズム感が…

簡単なボタン操作に、愛らしいキャラで、誰でもすんなりなじめそう。格ゲーを彷彿とさせる「必殺技」の採用も、音ゲーの新たな方向性を示すものとして評価したい。しかし、このゲームに音楽性を求めると失望する。豊富なジャンルや曲自体の出来はなかなかだが、音韻の踏み方や、歌詞の字余りの多さなど、肝要のリズム感がイマイチ。音楽センスに乏しい声優が単に棒唄いしてるという印象は拭えず、お世辞にもラップやソウルと呼べる代物ではない（ただし演歌部分はよい）。お手本どおりにプレイすると、テンポが悪くなるのは何とも皮肉だ。これが妙なヘタウマ感を生むのは、ケガの功名といったところか。（安田：8時間）

とっつきやすいがのめり込みにくい!?

いろんな音楽のジャンルに合わせて、指定のボタンを押していくという類まれなゲーム。独特の世界観作りや2人同時プレイができるなど、いろいろなことに挑戦しているところは納得できる。が、肝心の部分に関してはちょっと納得がいかない。まずどの曲を選んでもプレイ感覚にそれほどの違いがないこと。次にステージごとにむらがあり、部分部分でかなり厳しくなる採点システム。ゲームとして成立していても、音楽ゲームとしてはやはり今一歩という感じが否めない。いい線をいっているだけに残念。（田村：6時間）

得点の根拠は？

●音ゲーにもかかわらず、リズム感の練り込みが足りない。（安田）
●随所に見られる練り込みの甘さとソフト寿命の短さから。（田村）
●何度も聴くことになる音楽は飽きない作りだが、ストーリーモードが難しすぎる。（室田：3時間）

安田	田村	室田	平均ポイント
4	5	5	4.7

©小川雅史／新声社／BANPRESTO・MICRO CABIN・ALTRON

ガンブレイズS

●発売日／1月29日
●発売元／キッド ●開発元／アクティブ
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／18歳以上推奨 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／55・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

パソコンから移植された少しエッチなRPG。 （No.1　P209で紹介）

古さが目立つ1本 もっと改良がされていれば…

システム面は、かなり昔のRPG。パソコンからの移植作なので、オリジナルの味を保ちたかったと言われればそれまでだが、せめて操作性を始めとした細部の改良ぐらいは今風のRPGと同じにしても良かったのではないだろうか？　移動時の敵とのエンカウントの多さ、施設内の仕掛けに関する判定の改善など、そういった部分を手直しするだけでも、プレイした際の第一印象は格段に変わるハズ。今のままでは、昨今のRPGに慣れたユーザーがプレイするのには、ツライところが多すぎるというのが本音か。戦闘時にCDアクセスが無いといった、いい点もあるにはあるのだが…。（西村：4時間）

女のコはかわいいんだけどね ああ、何もかもが懐かしい…

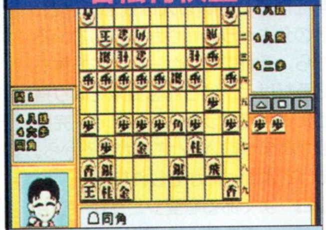
なんだかゲームをしている間、懐かしい感覚を抱いた。フィールド型のマップといい、戦闘画面といい、フォントまでもがちと数年前な感じ。かといって完成度が高いかというとそうでもない。ダンジョンで一番奥のボスを倒した後もさらに戦いながら戻らなければいけないのもちょっと飽きる。単純にモンスターを銃で撃ち続けるという、一種爽快な感覚はあるが。結局迫力の2画面分の下着シーンがみどころになるが、背景がないのが不満点。キチンと声が入ってるのは良いが。全体に涙ぐみいじめられシーン系なので、その手向きになら？　（溪：9時間）

得点の根拠は?

●今のRPGの水準から考えると見劣りしてしまう感は否めない。（西村）
●やはり今サターンで出るソフトとして考えるとこの出来では…。（溪）
●興味をひかれる設定は多い。しかし、あまりにも前世代的な雰囲気はちょっと…。（山口：5時間）

西村	溪	山口	平均ポイント
4	4	5	4.3

本格将棋指南 若松将棋塾



●発売日／1月29日
●発売元／シムス ●開発元／シムス
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／テーブル ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人交代
●対応周辺機器等／シャトルマウス
●バックアップメモリー／78・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

初級者から上級者まで楽しめる将棋ソフト。 （P170で紹介）

新たな試みをしてはいるが 全体的には普通の将棋ソフト

本将棋ができる「対局モード」は、盤や駒の色が変えられたり棋譜を読み上げてくれたりするがプレイ感覚は他のソフトと変わらない。「将棋塾モード」は、次の一手や詰将棋問題を解いていくのだが、中級、上級の問題はヒントも答えもないのがつらい。できれば、どうしてその一手が有効なのかという超初級者用のフォローもあれば良かった。「詰将棋モード」は解けなくても答えは出ない。再び自分で入力してソフトに解かせるしかないので多少手間がかかる。目隠し対局や三人指しといった変わった対局は、普通の対局では飽き足らない上級者にはオススメではないだろうか。（平岡：4時間）

CPUはさほど強くない 初心者も勝つ喜びに酔え!?

CPUを相手に遊ぶていどの軟弱棋士。しかし、身の程をわきまえずいきなり上級（強さは3段階）で対局開始（先手、平手）。結果は185手、1時間2分13秒（CPUのみ）で勝利。しかも盤上に相手駒は全くなしの完全勝利（?）。待ったは2回しましたが…。これなら将棋愛好者は楽勝のはず。また、対局相手が3人しかいないのも悲しい。将棋塾モードも、結局は細かい解説がない。将棋塾を謳うなら定石の解説（金矢倉、銀矢倉とか）くらいはして欲しかった。（加藤：5時間）

得点の根拠は?

●狙いはいいが弱くて無個性を感じるCPUと練り込み不足の将棋塾。操作性も良好でないため。（加藤）
●思考時間はほかのソフトとほぼ同じ。色々盛り込んでいるが、特に真新しさは感じられない。（平岡）
●難しめの詰め将棋を2～3人で解くとき、パズルゲーム的に盛り上がってナイス。（室田：3時間）

加藤	平岡	室田	平均ポイント
5	6	5	5.3

UNO DX

●発売日／1月29日
●発売元／メディアクエスト ●開発元／未発表
●価格（税別）／4800円
●ジャンル／テーブル ●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚 ●複数プレイ／2人同時
●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／1・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

サターンを使って「UNO」が楽しめる！ （P171で紹介）

ゲームを引き立たせようと 仕掛けた演出が逆効果に

一番肝心といえる対戦シーンだが、テンポの悪さが目立った。「Draw two」や「Reverse」など、場の流れを変えるカードを出すたびにキャラクタが何かしらのリアクションを起こす。スタートボタンでのスキップもあるが、それさえ面倒に思えてくる。このため6人対戦時はかなり展開がもたれた。それに手持ちのカード枚数が7枚をこえると、残りのカードはスクロールさせなければ確認ができないこともどうかと思った。これでは、出したかったカードを出し忘れる場合も出てきてしまう。しかしながら、ルールは細かく設定可能だし、対CPU戦の難易度バランスも悪くないので、細かい部分が気にならなければ、長く楽しめる逸品となるのでは。（大村：4時間）

好きな人は好き そんな感じのジャンル

このジャンルだったら、こんなものでしょう。キャラの個性もそこそこ。だからこそ、キャラの魅力（デザインや性格付け）でユーザーをひっぱるか、本当にシンプルな「UNO」ゲームのどっちかに絞っちゃったほうが良かったのでは。いわゆるストーリーモードは、よくあるお話だから、1回プレイしたらそれで終わりになりそう。ただ、「UNOってなんですか？」とかいいながらテクニック使ってる女のコがいたのは納得いかない（負けたのよ、その女のコに）。（奥村：5時間）

得点の根拠は?

●変な味付けをせず、純粋に「UNO」としてプレイできれば、これよりも点数は上がったと思う。（大村）
●「UNO」以外に目を引くところがなかったので。（奥村）
●「UNO」だけだと、やっぱりちとサミシイ。（片井：5時間）

奥村	大村	片井	平均ポイント
5	6	6	5.3

©ACTIVE・SIMS・MITSUI

一般ソフトひとくち解説

マリオ武者野の超将棋塾

- ●発売日／1月15日
- ●発売元／キングレコード
- ●開発元／キングレコード
- ●価格（税別）／7800円 ●ジャンル／将棋
- ●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／なし
- ●コンティニュー／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

対局モードは一切なし。将棋学習専用ソフト。

棋力向上のためのトレーニング用ソフト

通常の将棋ソフトのようにコンピュータとの対局はできず、1問1答式で「次の一手」を示すクイズ的な内容のトレーニング用ソフト。

練習問題を集めた「将棋指南」モードは、3〜4択から答えを選ぶと、コンピュータがその数手先まで対局を進めた後、選んだ打ち筋について解説してくれる。もうひとつの「棋力認定」モードは、指定された数の問題に答えることでプレイヤーの棋力を判定してくれるが、こちらは判定するだけで解説はない。だから自分で上手くなって答えを見つけ出さないといけないぞ。（室田）

レビューアー座談会

雑感Impression!!

西村　チュンソフト、サターン参入第1弾の『街』が出ましたね〜。
加藤　『弟切草』『かまいたちの夜』以来のアドベンチャーだな。今号はそれからいくか！

従来とは一線を画すチュンソフト製ADV『街』

加藤　やっぱ話だよね。『弟切草』『かまいたちの夜』から続くサウンドノベルの流れってあるじゃん。それを期待してプレイするとツライな。
田村　『かまいたちの夜』は何もしなくても、セリフを選んでいるだけで進んでいくけど『街』は…。
加藤　そうじゃないからな。パズルみたい。ジグソーパズルっていうか、あっちこっち話が飛んじゃう。だからさあ、忘れちゃうんだ。何してたか。メモしてりゃあいいんだろうけど、そんなユーザーは少ないだろ。
松本　もっとテキスト表示が速ければ良かったんですけどね。何度も同じところをやり直すハメになるから。
田村　逆に言えば、その辺の複雑さを理解できればいいのかな。
加藤　ZAPがうまく働いて、「ここがこうなって、こうなのか」とか思うところがあるよな。そこがこのゲームで一番おもしろいところだと思うんだよ。ストーリーの方は、いろんなものをパロって、茶化して遊んでいるような感じがするし。みんながみんな、ああいうセンスについていけるかどうかは疑問だな。
田村　パロディをやりたかったんですかね。
松本　確かに笑わせにきてますよ。それもクスッって感じの笑い。爆笑って感じじゃないですね。
加藤　だったらスゴイよな。言っちゃ悪いけど、感動させるのって簡単じゃん。でも、『街』って暗い話もあるけど、お話の半分ぐらいがお笑いにきてるから。敢えて難しいことにチャレンジしてるんだよ（笑）。

⬆ゲーム中は随所にお笑い系シーンが盛り込まれているが…

松本　そうでしょうね。でも、あのセンスにあう感性の持ち主じゃないといけないわけだし、そういう意味で言うと、まだちょっとキツイところがありますね。次作に期待ですか。

卓越した世界観が光る！シリーズ最新作『AZEL』

児玉　ムービーが異常に多いッス。3時間くらいあるんじゃないかな。世界観とストーリーは最高ッス！
野村　ドラゴンの生物的な動きは一見の価値アリでしょ。空を飛んでいるだけで気持ちいい。
児玉　これはもう前作から引き継いでいる技術ですから。あれはスゴイッス。モーフィングとかもそう。
野村　そうですね。でもビジュアル以外は、少々物足りないところも…。このゲームの戦闘って、シューティングっぽいんですよ。それのドッグファイト的なところはおもしろかったんですけど、戦闘時の行動範囲とか、行動パターンが少ないんです。
児玉　確かにこのゲームの場合だと、それがやたらと気になったかな。攻撃をするとしても、結局ほとんどがレーザーと銃の攻撃なんで。
野村　パーティを組んでいるわけじゃないから、余計、戦闘に幅がないように思えるんですよ。もっと敵の弱点をシビアに作りこんで、それに合わせた攻撃をしないとダメみたいな、そんな感じにして戦略性を広げれば良かったんじゃないですかね。
児玉　うーん、そうかも。まあ、いろいろと作りは凝ってるッス。視覚的な仕掛けもいっぱいあるし。確かに不満点はあったけど、オイラの場合はそれでも最後までやりたいなと思ったし、実際クリアするまで、ずーっと引き付けられたッス。買う価値は十分あると思いますよ。まあ、システムの不備とか、問題点はいろいろありますけど、いろんなところで何か新しいものを作りだそうという意気込みが見られますし。その志の高さも評価して然るべきッス。

⬆世界観、ストーリーの良さに評価が集中。システム面は力不足か？

キャラの魅力はトップクラス『センチメンタルグラフティ』

溪　ゲームを発売する前から登場キャラのCDを出したりしてキャラ作りをやってきただけあって、キャラの出来がいいんですよ。女の子の表情とかもよく描けてると思う。
安田　受けの良さそうなキャラが12人並んでいますからね。
山口　原画とゲーム画面上の絵柄の好みによって意見が分かれるかもしれないけどね。
溪　ゲームをやる前に『センチ』のラジオドラマとかを聞いていた人なら大丈夫だと思いますけど。声の効果がこれほど見事に演出できているゲームも珍しいから。いっそのこと目をつぶりながら聞いた方がいいかもしんない（笑）。
西村　そんなに声がいいんですか？
溪　セリフを単に見ながらやるのと、声を聞きながらやるのとじゃ、受け取りかたが全然違ってくる。
安田　セリフだけ見ていると歯の浮くようなセリフがいっぱい出てきますからね。
山口　バリバリの大阪人でも標準語でちゃんと喋るんだよね。
溪　もう、居直ってるって感じ。方言を期待している人は残念だけど、その分キャラの個性が確立しているから。それにこのゲームって方言もそうだけど、いろんな要素を切り捨てたことでバランスが取れて、完成度が高まっているところがあるから、却ってよかったかもしれない。
山口　よくある恋愛シミュレーションゲームの猿まねじゃないからね。
安田　このゲームをやってると距離の壁を感じますよ。札幌とか長崎は遠いですよね。かといって、横浜が近いからよく行くかっていうと、そういうわけでもない。その辺のバランス取りはよくできているんじゃないですか。女の子との別れで、せつなさよりも後味の悪さが込み上げてくるのはなんだけど（笑）。
溪　あとはですね、このゲームって何かいちゃもんをつけながらも、ついプレイしてしまう魅力がある。こんなこと現実にあるわけねーじゃないか、とか設定の不条理さに文句を言いながらもプレイしてますから。いろんな意味でマニアックな楽しさのある1本ですよ。

⬆女の子との恋愛を成就させるため、日本全国を巡る。その結末は…

©KING RECORD・NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス・SEGA・CHUN SOFT／長坂 秀佳／難波 弘之

SEGASATURN
「弟切草」「かまいたちの夜」につづくサウンドノベル第3弾、登場!!
1月22日発売!
街
街という交差点によってドラマが大きくなる。
いま、8つの人間ドラマがこの街から吐き出される。
CD-ROM2枚組 5,800円(税別)
原作・脚本・監修／長坂秀佳
総監督／麻野一哉
製作／中村光一
©1998 CHUN SOFT／長坂秀佳／難波弘之
「街」公式ガイドZAP'S
B5判 定価1,600円(税別)
2月中旬発売
長坂氏書き下ろしの、もう一人の主人公ワニ治郎のシナリオを前面に収録。中身には8人の主人公のシナリオデータ&攻略方法が満載。ワニ治郎と8人の攻略データをザッピング形式で楽しめる一冊。
チュンソフト恒例のピンクのしおりキャンペーン
毎度おなじみチュンソフトの早解きキャンペーン、今回は金属製「金のしおり」、「銀のしおり」をプレゼント。「街」の8人のシナリオを全てクリアした時に流れるスタッフロール末尾の4桁のパスコード、お名前、ご住所をパッケージ同封の応募シールに記入して下記の宛先迄お送り下さい。また応募するコースの係もお忘れなくお書き下さい。
●早く解きたい強者コース●
先着1,000名の方に金のしおりをプレゼント。とにかく早い者勝ちなので頑張って解いてみましょう。
・応募シール表にお名前、ご住所（この面が発送時の宛先になります。）裏に4桁のパスコードを記入し、封筒にて右記の宛先にご送付下さい。
・パスコード、記入事項に不備があると応募が無効になります。ご注意下さい。
・発表は発送をもってかえさせて頂きます。
・定数に達し次第終了させて頂きます。
●2人で解きたいカップルコース●
カップル、又は仲の良い2人組のための特別コース。それぞれに名前を刻印した金のしおりを抽選で50組に2枚セットでプレゼント。
・応募シールは2枚で一口となります。
・応募要項は左記と同様です。また応募シールの裏面に入れて欲しい名前をご記入下さい。（アルファベットで16文字以内）
・締め切り3月末消印有効
・例え男同士のカップルでも、プライバシーは厳守します。
●応募先はこちら●
株式会社チュンソフト
東京都新宿区新宿6-24-20（〒160-0022）丸増新宿ビル10F
先着コース応募は「街 金のしおりS係」
カップルコース応募は「街 金のしおりC係」
質問ダイヤル 03-5272-5155（pm1:00～5:00/土・日・祝日は除く）
●選に漏れた人にもWチャンス!!●
'98年3月末（消印有効）迄に上記のコースに応募してくれた方の中から抽選で2,000名に「銀のしおり」をプレゼント。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
株式会社チュンソフト
CHUN SOFT 〒160-0022東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10F
http://www.chunsoft.co.jp

映像が違う!! 疾さが違う!! 次元が違う!!

The Most Sensational Excitement of The Mysterious Adventure Game in the 20th Century

これはもはや劇画ムービー。
推理アドベンチャーゲーム大革命
いまここに勃発!!

'98年春発売 CR-ROM2枚組
予価6,800円（税別）

Cross Detective Story

クロス探偵物語

かつてなかった膨大な数の画像が
つくり出す迫真の物語世界。
全ストーリーを解決するには
最短でも50時間を要する謎とトリック。
そして世界初の試み、I-VACS方式の採用。
推理アドベンチャーゲームのパラダイムが
いま、激しく動いた。

世界初!! I-VACS採用!!
I-VACSで理想の2枚目をゲットしろ!!

本来、「クロス探偵物語」は7本のストーリーが入った2枚組のソフトです。しかし、I－VACS仕様の初回限定版は、はじめの5本分が入った1枚のCDしか入っていません。それは、残り2つのストーリーをあなたに最高に楽しんでもらうためにあえてそうしているのです。ワークジャムは2枚目のCDを4種類用意しました。1枚目が終わるとそのプレイヤーの進め方、早さ、探偵適性度などを自動的に判断し、2枚目を決定するパスワードが画面に表示されます。それを同梱のユーザー登録はがきに書き込み、ワークジャムに送ると、あなたにもっとも適した2枚目をお送りします。

I-VACS（アイバックス）とは? Interactive-Variable CD System の略で、1枚目のCDをプレイした結果で、2枚目のCDが決定するという画期的なものです。これにより、どのプレイヤーにも各自のレベルや嗜好にあった最適のゲームをお楽しみいただけます。

官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号・お持ちのゲーム機種・このゲームに対してのご意見等をお書きの上、〒102東京都千代田区三番町22-7 三番町関野ビル4F デジタル・トウキョー株式会社「ワークジャム」事業部までお送りください。毎月20名様に『クロス探偵物語』オリジナルテレカをプレゼントいたします。

「ワークジャム」は、デジタル・トウキョーとプランプランのゲーム開発レーベルです。〒102 東京都千代田区三番町22-7 三番町関野ビル4F デジタル・トウキョー株式会社
「ワークジャム」事業部 担当 山口／船津 電話 03-3264-8404 FAX 03-3264-3481 http://www.ditokyo.co.jp/workjam

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

WORKJAM

SEGASATURN

1998年2月5日(木)発売予定
CRI
CSK Research Institute
SEGA SATURN
新米くのいち 沙悟浄 蘭 の前には
危険がいっぱい 誘惑もいっぱい!?
果たして「蘭」の行く末は？
書き下ろしムービー全20分
くのいち捕物帖
あなただけのくのいちを育てる
マルチシナリオ型アドベンチャー登場！
声優 今井 由香
こおろぎさとみ
三石 琴乃
他 豪華声優陣が活躍！
こんなシーンも！？
戦闘はカードバトル形式
マルチエンディングだから何度でも遊べる！
豊富なミニゲーム
■セガサターン専用ソフト■一人用■育成アドベンチャー■価格5,800円
メモリバックアップ／JANコード：T4981670-20770-7／品番T-6803G
©1998CRI/PoleStar
SEGASATURN サタコレ COLLECTION
¥2,800
(メーカー希望小売価格) NTSC J
セガサターン専用ソフト
1998年2月11日(水・祝)発売！ SEGASATURN サタコレ COLLECTION あのタントアールシリーズ第3弾！
楽しいものは何度でもやってくる！
2度あることは
PUZZLE&ACTION
サンドアール
これ一本でなんと27種類以上ものゲームが楽しめる！
© SEGA 1995, 1996 © CRI 1996
JANコードT4981670-20790-5 型番T-6804G
当社では、97年度より通年採用をスタートしており、採用形態についても、新卒・中途・アルバイト等、幅広く人材を募集しております。
詳しくは、http://www.cric.co.jp/もご覧ください。 採用担当：光村、阿部まで E-mail: saiyou@cric.co.jp
株式会社CSK総合研究所
■お問い合わせ先■〒206-0024東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL 0423-75-2907 Fax 0423-75-0095
http://www.cric.co.jp 営業時間：月～金曜日(祝日を除く)10：00～17：00
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

弾丸に秘められた想いが
邪悪な陰謀を打ち砕く!!
SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
秘密結社「薔薇十字団」から
謎の超物質エーテル、そして
シャイニング・スターを守るため
奔走するマークとジュエル。
謎の力を秘めたエーテルブラストを手に
愛の力で魔の力に向かう!
夢と希望と銃と魔法のラブロマンスRPG!!
初回特典
オリジナル
クリアファイル
プレゼント!!
キャスト
●マーク役　石田 彰
エヴァンゲリオン「カヲル」役 など
●ジュエル役　氷上 恭子
ウェディングピーチ「花咲ももこ」役 など
●パトリシア役　大谷 育江
ポケモン「ピカチュウ」役 など
ラブロマンスRPG
ガン ブレイズ
GUNBLAZE S
'98年1月29日発売
標準価格:¥6,800(税別)
SPECIAL PRESENT 声優サイン入り色紙 10名様に プレゼント!!
アンケートハガキをお送り頂いたお客様の中から抽選で、声優さんのサイン入り色紙を10名様にプレゼントいたします。
©ACTIVE
企画・開発
Software Create ACTIVE
株式会社 アクティブ
〒600 京都市下京区寺町通五条上ル西橋詰町775-1
京商五条ビル 3F
ホームページアドレス http://web.kyoto-inet.or.jp/org /active jp/
販売元
KID Kindle Imagine Develop
株式会社 キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
TEL.03(5440)6188
ホームページアドレス http://www.kid-game.com
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
夏休み待ちきれなくて・・・
高校3年の夏休みファミリーレストランで繰り広げられる恋愛シミュレーション
*画面は開発中のものです。
おすすめ
MENU
♥ゲームの舞台となる
ファミリーレストランの
制服を選べる
「ユニフォーム・セレクトモード」
♥魅力いっぱいの
「女の子のフル音声」
♥セガサターン版だけの
「オリジナルアニメ、追加シナリオ」
1998年
3月12日発売予定
初回プレス盤限定
プリントシール入り
価格¥6,800(税抜)
♥セガサターン版
遂に登場♥
Pia Carrot
Piaキャロットへようこそ!!
~We've been waiting for you~
©カクテル・ソフト／キッド 1998
株式会社キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
KID
Kindle Imagine Develop
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。
CRI ADX
はCRIの
商標です。
ADX

SEGASATURN
いつのまにか父より強くなっていた。
「強い」、「速い」という将棋ソフトは世の中に多いけれど、初心者から上級者までが、その技を「磨く」ためのソフトはあまりありませんでした。そこで、有名棋士を多く育て、今も神戸市で「若松将棋　悠楽塾」を開催している若松政和先生の監修による本格的将棋ソフトの登場です！
楽しみながら、グングン上達できます！
★通常の「コンピュータ対局」、「二人対局」はもちろん搭載！
★初心者にオススメ「将棋塾」モード！
★中級～上級者には「二人差し」、「目隠し差し」モードでさらに棋力アップ！
★若松先生が新たに作成した「詰将棋」モードは本格版！
内藤國雄九段が絶賛！
1998年1月29日発売予定！
予価6,800円（税別）
プレゼントキャンペーン実施！
若松先生サインいり
本格オリジナル扇子プレゼント！
製品に同梱されているアンケートハガキを1998年3月31日までに（当日消印有効）返送してください。抽選で300名の方に若松先生のサイン入り本格オリジナル扇子をプレゼントします！
本格将棋指南　～初心者から上級者まで楽しめる～
若松将棋塾
シムス株式会社　〒150　渋谷区渋谷3-3-2渋谷MKビル4F　TEL03-5467-4011
株式会社ジェイエスエッチ　〒650　神戸市中央区北長狭通6-2-15カサベラ花隈　TEL078-382-1226
sims
JSH JAPAN SYSTEM HOUSE
SIMSホームページ　http://www.sims.co.jp/
©1998 SIMS CO.,LTD.　©1998 JSH CO.,LTD.
お問い合わせ
ドリームキューブ株式会社　〒160　東京都新宿区西新宿6-20-12
第2山口ビル3F　TEL　03-5381-7411　FAX　03-5381-2552
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

好評連載！

もっと！もっと！『彩のラブソング』を知りたい!!

ときめきBeat Fast!

『ときめき』ファンの心と心をつなぐページ。ゲームにグッズにCDと『ときめき』のことならバッチリフォロー。新年1回目から全力で臨む覚悟です！

第27回

ミニゲームに登場キャラにと『彩のラブソング』への期待は高まる

片桐彩子の魅力がバクハツの『彩のラブソング』。しだいにその全貌が見え始めているが、今回は気になる登場キャラとミニゲームを紹介しちゃう。新春早々のプレゼントに発売日の3月19日が待ちきれなくなるよ。

➡どんな事情かわからないけどせつない感じ

⬆新キャラ、大沢巧実。もしかして主人公と女のコを巡って争うことになる？

そんな彩子に逢いたかった

⬅片桐さんの表情が最高。彼女がどんな青春ドラマを見せてくれるのか、今から楽しみ！

各キャラごとに用意されたミニゲーム

すべての主要キャラに用意されているミニゲーム。その画面写真を初公開！　どんな内容かは依然としてナゾだが、画面写真からは、女のコたちと対戦するものであろうことが予想される。彼女たちに勝つといいことがあるのかな!?　ミニゲームにも一層力が入るね。

たくさん遊べる

⬆古式さんと編み物競争でもしているのかな？　勝てるかな？

⬆ミ、ミョーなカッコの如月さん。これはバランスを競ってるの？

如月、紐緒…登場キャラも続々判明

気になる登場キャラだが、すべてのキャラが判明した。主要キャラとしては、すでに紹介ずみの藤崎詩織と秋穂みのり、新キャラ3人のほかに、如月未緒、紐緒結奈、朝日奈夕子、古式ゆかりの6人。彼女たちにはそれぞれショートストーリーとミニゲームがあるぞ。そのほか早乙女好雄、伊集院レイ、虹野沙希、館林見晴もちょっとだけ登場。前作で好評だった栗林みえもゲスト出演するのだ。

⬅またもマッドサイエンティストぶりを発揮？

⬆コワいお父さんは登場するかな？

⬅『虹色の青春』に続いて登場の如月さん

➡相変わらず女のコの情報を教えてくれる？

⬅今回はちょっとだけ出演の伊集院

ボクらは今回はちょっとだけ登場

見晴ちゃんのアルバムと同時発売のオリジナルグッズ

1月21日にコナミレーベル（販売：キングレコード）より発売予定の館林見晴ファーストアルバム「Dream of you…」。その発売を記念して、3種類のオリジナルグッズがCDと同時発売される。ファンたるものグッズを購入してCDを聴くべし?!　コナミ商品の置いてあるお店へ走れ!

➡写真はテレカ3枚セット。これは一生モノ

●テレカセット－4000円（非課税）●ポストカード5枚組－500円（税別）
●クリアファイル5枚組－1200円（税別）

『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング』は３月19日発売予定、価格5800円（税別）。発売元および開発元：コナミ　ジャンル：アドベンチャー　対象年齢：全年齢　CD枚数：1枚　複数プレイ：1人用　対応周辺機器等：未定　バックアップメモリー：ブロック数未定・プレイデータ　コンティニュー等：なし　現在の開発状況：100%

©KONAMI

毎月連載

プライズの最新情報がギッシリ！

PRIZE Explorer

プライズ★エクスプローラー

2月登場

明けましておめでとう！　今年こそクレーンゲームでの勝率を上げようというアナタ、がんばりましょう。ここで紹介するプライズを全部手に入れられりゃ、もう最高だね。

ファンが涙するなつかしのプライズが多数登場するから取りこぼせないぞ！

2月の目玉は「セガ　コレクションキーホルダー」。懐かしのキャラがこんなに揃ってます。本誌読者の何割が全キャラをリアルタイムで遊んだことがあるのかな？　ほかのプライズに目を向けても、今月はなぜかノスタルジックなものが多い。懐かしくって涙が…。

SEGA's PRIZE

セガ コレクションキーホルダー

⇧オパオパにペンゴ、スペースハリアーやハングオンまでいます。そして セガサターン。これだけ揃ってりゃ、気張って集めるしかないでしょ！

キーチェーンフィギュア おすわりサクラ大戦

⇧パソコンのモニターなどにフィットする帝劇メンバー。6人をズラッと1列に並べると壮観だね

ぷよぷよ サウンドバンク

⇧お金を入れると3種類のセリフをランダムにしゃべる貯金箱。ついコインを投入してしまうのさっ

BANPRESTO's PRIZE

スーパーロボット大戦 幸運音声貯金箱　第3弾

⇧今回のセリフは、ガンダムが「フィンファンネル！」、グレートマジンガーが「サンダーブレーク！」、ダイターン3が「サン・アタァーック！」

東映特撮ヒーロー サウンドソフトキーホルダー

⇧スイッチを押すと各番組の主題歌が流れるキーホルダー。注目はショッカー戦闘員だな、やっぱし

NHK TV番組「できるかな」より ゴン太くん　携帯電話ケース

⇧先月に続いてゴン太くん登場。真ん中のケースが欲しいなぁ。ちなみに帽子がフタになってるのだ

プレゼントのお知らせ

明けましておめでたい今回は、「セガ　コレクションキーホルダー」セットと「キーチェーンフィギュア　おすわりサクラ大戦」セットを各3名に、「スーパーロボット大戦　幸運音声貯金箱　第3弾」セットを1名にプレゼント。

プレゼント賞品が欲しい人は、官製ハガキに欲しい賞品名と住所（郵便番号は7桁で）、氏名、年齢、電話番号を記入して下記まで郵送してください。締め切りは1月29日（木）必着。当選者の発表は№4にて行います。

〒105　東京都港区東新橋1－1－16
TIM　サターンFAN「PRIZE」係

■№24プレゼント当選者　サクラ大戦　CDコレクション：神奈川県／吉沢雄一　岡山県／井上慎二　香川県／藤田武　機動戦士ガンダム　ライト付きキーホルダー2：神奈川県／加藤勉　センチメンタルグラフティ　フィギュアキーホルダーVol.－2：東京都／中村孝志（以上敬称略）

©SEGA　©RED　©COMPILE　©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています）
©石森プロ・東映　©童夢館／NHK・SW

不定期連載

SEGA・PC CLUB
セガ・パソコン倶楽部

セガ・パソコンソフトのページ

アーケードからサターンへ、そしてパソコンでもヒットしている『バーチャファイター2』の特別限定版が発売される。パソコンユーザーには嬉しい情報だぞ。

通信対戦など大幅にパワーアップした特別限定版『バーチャファイター2 スペシャルパック』登場

3D対戦格闘ゲームの代表格である『バーチャファイター』シリーズ。パソコン版では『バーチャファイターPC』と『バーチャファイター2』が発売中だが、その『VF2』に多くの機能と特典を追加した特別限定版『バーチャファイター2　スペシャルパック』が、1月29日に9800円（税別）で発売される。これに注目しよう。

通信対戦専用ネット「ドワンゴ」に対応

『VF2』をプレイするなら対戦をとことん楽しみたい。そこでゲーム専用ネット「ドワンゴ」の通信用プログラムを同梱し、見知らぬライバルとの快適な通信対戦を可能としている。従来のユーザーも、セガPCかドワンゴのホームページからファイルをダウンロードすれば通信対戦に参加できるぞ。

Get Real.
DWANGO®
Real Games. Real Time. Real Fast.

⇧アメリカで人気No.1の対戦ネット

ゲーム専用ネットワーク「ドワンゴ」とは

通信ネットワーク「ドワンゴ」とは、インターネットでは体験できない快適な速度でのプレイを実現したゲーム専用ネットワーク。接続先のアクセスポイントは東京とその他の地区に分かれる。東京はインターネットなどと同様にNTTから接続できるが、東京以外の地区は日本高速通信の「データ オン デマンド サービス」を利用することが必要（全国一律料金）。なお、ゲーム料金は無料だから、モデムやターミナルアダプターなどの通信環境が整っているなら、接続するための電話（通信）料金だけでプレイできるのだ。

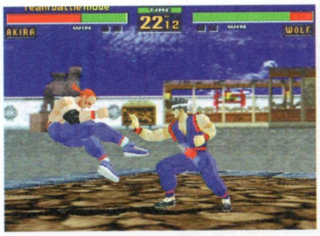
『Win-Pc-Collection』も同梱

通常版より約1000円高価になっているが、それを吹き飛ばすお得な内容のひとつが、昨年夏に発売されたデスクトップアクセサリー集「バーチャファイター3 Win-Pc-Collection」が同梱されていること。このソフトは1980円（税別）で発売中だから、これだけで十分に儲け（？）になる。

⇧スクリーンセイバーに壁紙集、カレンダー、ミニゲームなど、まさに盛りだくさんの内容となっている

PC版『バーチャファイター2』をお得に強化

サターン版のキャラがメインだが、重くなるのをガマンすればアーケード版（モデル2基盤）のキャラも使用できたPC版だが、『スペシャルパック』では、新たにDirect3Dに対応した。3Dボードを持っている人や、これから買う人にとっては、より美しい画面が、より高速に動くことになる。

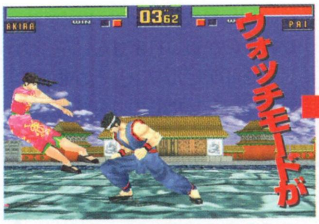


⇧Direct3D対応となったため、さらに美しくなったグラフィック

⇧『バーチャファイターCGポートレートシリーズ』の画像も収録

オリジナルスクリーンセイバー

オリジナルのスクリーンセイバーも収録されている。これはCPU同士の対戦を観るウォッチモードをスクリーンセイバーとしたもの。ただしそのままだと重くなりすぎるので、キャラを影絵のように表示しているが、これが新鮮な映像となって楽しませてくれる。



⇧⇧ウォッチモードのキャラの動きがスクリーンセイバーになった！

必須動作環境〈推奨動作環境〉
OS：Windows95日本語版
CPU：Pentium90MHz以上〈Pentium133MHz以上〉
メモリ：16MB以上
ハードディスク空き容量：50MB以上〈290MB以上〉
画面解像度：640×480ドット　256色以上
CD−ROMドライブ：2倍速以上

©SEGA・ECOS 1994,1996,1997
Interactive Visual Systems Corp

■ホームページ：セガPC（http://www.sega.co.jp/sega/pc/）／ドワンゴ（http://www.dwango.co.jp）／データ オン デマンド サービス（http://www.telewaynet.ad.jp/service/twjservi/0070dod/dod.html）

制作者のこだわりを聞け！

SATURN DREAMS
サターン　ドリームス

アトラス　金子一馬

第4回

キラリと光るサターンソフトを世に贈る開発者に、そのこだわりのほどを聞いてみようというこのコーナー。連載第4回目はアトラスの金子一馬がゲストだ。

新春特別企画！金子一馬が語る創作へのこだわりとその起源

新春特別企画として、昨年『デビルサマナー　ソウルハッカーズ』を発売し話題を呼んだ、おなじみの金子氏をゲストに招いてお届けする。豊富な知識を持つ氏に、今興味を抱いていることや、創作上でのこだわりなどを自由に語っていただいたのだ。人間・金子一馬の魅力の一端に触れてほしい。

なぜオカルトにひかれるのか

——オカルトがお好きとか。

金子　ええ（笑）。いんちきオカルトのたぐいの本はよく読みますよ。たいがい同じ内容で書き方を変えているだけなんですけどね。最近は地球空洞説とか太陽系の組成とかに凝っています。あと、アジア探訪記みたいなもの。たまにオカルト的な土俗の記述とかがあるんですが、その場のリアルな空気が伝わるし、自分が持っているほかの情報とミックスされて、そこでまた違ったものが生まれたりして面白いです。

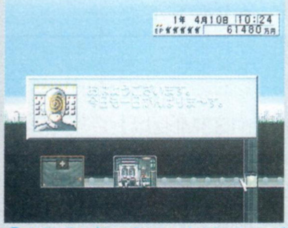
——いんちきオカルトっておっしゃいましたけど、そういうものとして楽しんでらっしゃるのですか？

金子　うーん、そういうわけでもないんですけどね（笑）。半分テレも入っています。まあ、ゲームを作るときに参考にできるなっていうのはありますけど。『デビルサマナー』のときもシュメール文化とか参考にしてましたから。

——なぜ、オカルトに興味を？

金子　「何で自分は生まれてきたのか」とか、「何で人間って存在するのかな」とか考えていた子供だったので、自然とオカルトに興味を持つようになったんだと思います。オカルトには隠されたものっていう意味があるんですけど、日常生活の下にある、目に見えない部分の広がりに引かれたのかもしれません。マンガにしても「デビルマン」とか根源の問題をテーマしたものは結構好きでしたしね。

金子さん　最近お気に入りのゲーム『AZITO』（ASTEC21）



金子氏お気に入りのウズマキング1号。社会に疲れ、戦闘員になった

最近金子氏が気に入ったゲームがコレ！「プレイヤーが脱サラして秘密結社を作り、世界征服を目指すというゲームなんですよ。ホントにカッコイイですよ（笑）。中身は『TOWER』にけっこう似てるんですけどね。それで、オペレーターにひとり「うるるる～」ってしゃべるキャラがいて、お気に入りなんです」とのこと。

デザイナー金子のたどってきたモノ

——マンガは好きでしたか？

金子　よく読みました。特に永井豪さん。「デビルマン」とか「手天童子」とか好きでした。「デビルマン」では、こういうストーリーもあるんだなあって刺激を受けました。のちのち聖書とかを読んで、あれはアポカリプス（黙示録）を描いていたんだっていうことがわかって、マンガって高尚なことが描けるんだなあって感動しましたよ。あの「デビルマン」のアクティブさというか、あれを体験した時の自分のテンションっていうのは最初の頃のゲーム作りにそのまま生かされています。

——ゲームもお好きですか。

金子　フリークです（笑）。でも最初は敬遠していたんですよね、実は。それというのも、現実世界ではいろんな人がいて意外なリアクションが楽しいハズなのに、ゲームは決まりきったリアクションしかないのでつまらないに違いないと思っていたからです。それがいざプレイしてみると、意外にすごかったんですよ。確かに決まったルールしかないんだけど、それがよく練り込まれているし、動きもけっこうたくさんあったりする。それで、これは制作者が作った国に自分が生まれたんだっていう風に考えればいいんだと思いついたんです。ゲーム制作者という創造主の作った箱庭で遊んでいるんだという感覚で。それからゲームはたくさんプレイしていますが、一番印象に残っているのが『ドラゴンクエストⅡ』ですね。それまでは、ゲームはステージをクリアしたり点数を競うものだぐらいに考えていたんですけど、『ドラクエⅡ』では完全にその世界の中に入っちゃったんです。すっかりキャラに感情移入して「こいつは許せねえ」みたいになってしまいましたね。そういう意味では転換点となった作品でした。

——絵の分野で影響を受けた人はいますか？

金子　カッコいい絵を描く人は誰でも好きですけど、特にこの人っていうのはないです。まあ、いろんな人の影響は受けていると思います。どちらかというと自分は、雑誌とかいろんなところで見た絵を記憶して、それが自分の中で構築されて出てくるのを待つという感じですので。その辺は自分の中で無意識のルールができていると思います。

——青春時代はどんなものに刺激を受けられたのですか？

金子　ゲームや絵に限らず、常に誰かの影響を受けていましたね。子供の頃から映画が好きだったんですけど、中学生のころはショーケンや優作の真似をして、気取ったしぐさをしたものでしたよ（笑）。髪型なんかもしょっちゅう変えてましたね。リーゼントにしたり、アフロにしてみたり。サーファーがもてると聞けば、サーファーカットにしたりして。テクノカットにしたときが一番似合わなかったですね。ちょうどYMOが売れだしたころで、テクノカットにして学校へ行ったら、みんなからムチャクチャ言われましてね、「なんで、もみあげないんだよ、おまえは。だせーよ」って（笑）。でも、1年後にはみんな、もみあげがなくなっているんですけどね。とにかく何か流行りそうなものを見つけて、それに乗りたいというのがありました。それで、そういう視点でものを見て、いろんなものを取り入れていたというところはありますね。ですから、流行りものを見つけるのは今でも得意ですよ。フィールドワークっていったらカッコイイですけど、休日にぶらぶら歩いて、気になるものを見つけたらそれが流行り出すって感じです。G-SHOCKにしてもSPAWNにしてもそうだったんですけど、流行るものってだいたい決まってまして、手にとってみるといい感じがするんですよ。

悪魔、カシマレイコも氏の深い造詣から生み出されたキャラだ

©ATLUS・ASTEC21

ゲーム作りの上でのジレンマ

――ゲーム制作のためにアンテナを広げている部分ってあります？

金子　単純に暇つぶしです（笑）。ただ、時間がもったいないなあっていうのがあって、常に何かしらしてないとダメですね。自分は本とか映画を見たりして吸収すること＝時間って考えてます。つまらないビデオとかでもなるべく最後まで見るようにはしています。どんなにつまらないものでも、へんちくりんな造形とかなにかしら刺激になるものはあるものなので。とはいっても、つまんない映画ってホントにつまんないですけどね（笑）。洋画は字幕が出るからどこでしゃべるのかわかりますから、そういう映画はセリフのないシーンを早送りにして見ています。そうすればB級でもC級でもけっこう見られるもんです。ビデオ鑑賞のコツみたいなものですね。

――最近ゲームクリエイターという名称が飛びかっていますが。

金子　自分はデザイナーだと思っているので、「ゲームクリエイター」って言い方には抵抗があります。よい商品を売っているっていう感じはありますが、たぶん自分が作りたいものを作ったら発売できないだろうし、そういうものを作って初めてクリエイターとか、アーティストとかになってくるものだと思うんです。自分自身の考えは、自分の作ったものは売れてほしいと思う反面、売れてほしくないとも思っているんです。わかる人だけわかりゃいいよ、みたいに突っ張りたい気持ちが。やっぱりある程度コアな人たちが好きなものであって欲しいし、そういう部分にこそ、すごいものがあるのだと思うんです。ただ、逆に作品に対して、これだけ反響があるというのも、それはそれでアクティブ性があるのかな、とは思います。やっぱりある程度一般性のある作品でなければいけない、というせめぎあいはありますね。もちろん自分の中では、ゲーム作りはまず第一に仕事なので、商品として成り立たなきゃいけないという前提があります。ですから、その制約の上でほかの人と違うものを作り、新しいアプローチをすることができればと思っています。幸い自分はシナリオとかにも関われる立場にいるので、先に描きたいキャラクタを作ってシナリオに組み込んだり、今の立場を生かしたゲーム作りをしていきたいですね。

――作品作りでのこだわりは？

金子　やっぱりテーマ性です。この作品はこういうことをみんなに考えて欲しいんだよ、というのをハッキリさせることですね。もちろん説教がましいのはイヤなので、いろんなことを考えてもらえるようにアクティブ性を持たせてはいますけど。キャラクタ作りにしても、そのテーマ性にのっとって描いています。今までの人生は見た目で表現できるハズなので、その辺を強調する手段として小道具を付けたり口癖を考えたりと、あたかもホントに生きてきたような感じで作っています。テーマ性がないと何で作っているのかわからなくなってしまい、何もできないですからね。それは絵を描く時にも言えることなんですが、具体的な意味付けを考えてないと駄目ですね。例えば『ソウルハッカーズ』でも、ネット社会というテーマがありました。かつて読んだ本に「ホームページっていうのは墓石みたいなものだ。みんな発信だけして返ってくるものがない」という記述がありまして、なるほどと思ったんです。結局チャットにしても会議室にしてもエゴむき出しで、ただ表現しているだけという感じですよね。その辺の違和感があったので、ネット上ではつながっていても、心と心はつながっていない状態を表現したかったんです。それは最後に登場するボスを見てもらえばなんとなく分かってもらえると思いますけど。

――今、気になるゲームはありますか？

金子　『パラッパラッパー』以降だと思うんですけど、最近はちょっと毛色の変わったソフトが増えてますよね。一般的な感性が出てきたような感じがします。ゲーム業界ってちょっとムラ社会的じゃないですか。それに対し外からのアプローチが始まったという気がして、面白い感じになってきましたね。

――これからどのようなゲームを作ってみたいですか？

金子　『女神転生』シリーズは基本としてありますが、レッテルを貼られるのはイヤなのでいろいろ作ってみたいですね。実は「メガテン＝RPG」って決め付けられるのもイヤなんですよ（笑）。だから、『デビルサマナー』のアクションゲームがあってもいいかな、なんて思っています。葛葉キョウジが木から落ちたりして「わあぉ」なんて言ったら面白いと思いますけどね（笑）。

金子一馬

黒い服を着だしたのは最近からで、昔は色彩感覚を養うために赤とかオレンジのスーツを着てディスコに出没していたとか。サイコパスものからAV女優の手記まで幅広い分野をカバーする読書家でもある。マリオはマリオネットの略、ルイジは類似品の略だという説を唱えている。

金子一馬に刺激を与えた映画、マンガetc...

映画やマンガなど、幅広い分野に造詣の深い金子氏。その氏に刺激を与えた作品は？

「マンガはやっぱり「デビルマン」。もともとテレビ版は好きだったんですけど、小学3年生のときに原作を読んでショックを受けました。デビルマンのくせにパンツはいてないよ、毛だらけだしって（笑）。でも今一番読んで楽しいのは「ジョジョの奇妙な冒険」ですね。キャラクタ立てがよくできていて、こういうとき、こいつならこういうセリフをしゃべるなっていうのが納得できる作り方になっている。よく参考にしたりします。あと、ネタがけっこう自分と重なっているところがあるんで面白いですね。けっこう同じ映画とか見ているんだなあって、共感できるところがあります。

デビルマンは講談社漫画文庫（全5巻）で入手可能

SFはハインラインとかクラークとかをカッコつけて読んでました。内容はよくわかっていなかったんですけど、その壮大さは感じましたよ。あと映画になりますけど、「惑星ソラリス」です。主人公のトラウマが実体化していくさまにはゾクゾクしましたね。

最近の映画ではビデオで見たんですけど、「アディクション」っていうヴァンパイアものがよかったです。モノクロでクリストファー・ウォーケンがでているやつです。

テレビでは「ビーストウォーズ 超生命体トランスフォーマー」にハマッています。アメリカ制作のフルCGで作られたもので、かなりハードなSFなんですが、日本であてている吹き替えが滑稽で面白いんです。「モンティ・パイソン」みたいなんですけど、キャラクタが立っていてすごく楽しいですね。

フルCGキャラの動きも滑らかなビーストウォーズ

これからのゲームで期待しているのは『AZEL パンツァードラグーンRPG』とか『バロック』です。なんとなく世界観が確立していてキャラデザインがカッコよさそうですよね。

©ダイナミックプロ　©Transformer Production Company／Takara
「ビーストウォーズ　超生命体トランスフォーマー」は、テレビ東京系にて毎週水曜日18時30分から19時まで好評放送中です。

BI 前号はお休みしてしまったので(ごめんね)
今回は濃厚な2Pでお届けしま〜す♥

WEEKLY élf FAN

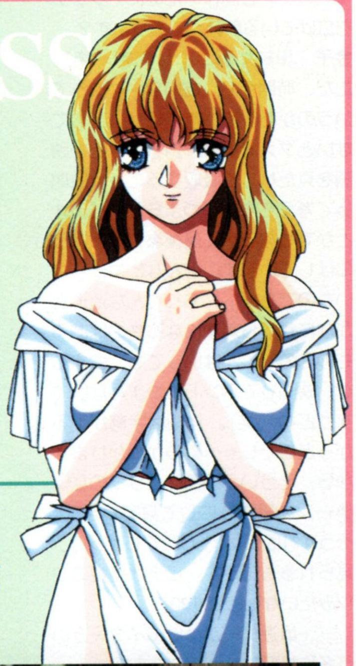
vol.2 エルフファン

エルフから新年のごあいさつ

新年明けましておめでとうございます。そして昨日成人式を迎えられた皆さんおめでとうございます！ 今年（寅年）、1998年は、エルフが10歳の誕生日を迎える年でもあります。お祝いついでに、今回はエルフの生い立ちにちょっと迫ってみることにしましょう！
題して、
〜おめでとうエルフ君の巻〜
1988年、エルフ君は東京都世田谷区にて産声を上げました。その産声は、絵里子先生のオッパイより大きかったという説もあります。その後すくすくと育ち、幼児期を新宿区大久保で過ごしたエルフ君は、それはもう暴れん坊で、「言うことをきかない息子」と近所でも評判でした。その反面、学校では『同級生』『同級生2』といった作品を作って、数々の表彰状を貰っていました。そして反抗期となったエルフ君は、息子が言うことをきかないことに苛立ちを感じた母親と大喧嘩をして、杉並区新高円寺に家出しました。一人暮らしを始めて間もない頃、エルフ君はセガサターンという良き恋人を見つけ、『野々村病院の人々』に続き、『下級生』、『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』という子供達を生ませてしまったのです。現在はエルフ君の4番目の子供が彼女のお腹にいるそうで…。本当に10歳？
というわけで今年もよろしくね。

『YU-NO』キャラクタファイル⑧ セーレス

SAYLESS



鮮やかな金髪、愛らしい口元で、まるで女神のようにやさしい微笑みを浮かべるセーレス。けれど彼女の瞳は、どこか不安を抱えているような印象がある。
はたして彼女は何者なのか。そして主人公であるたくやとの関係は？ 彼女もまた、多くの謎に満ちた世界のカギを握っている。彼女に出会ったとき、きっと新たな物語が始まることだろう。

（声：高橋美紀）

⬇サターン版『YU-NO』に収録されている追加エピソードのシーン。まだ見ていない人は、早く彼女に会ってあげてね♥

⬅編集部など関係各位へ配られた年賀状。「トラ」をイメージした鮮やかなイエローが力強いですね

⬅エルファンクラブの会員に発送された年賀状。やっぱり'98年のエルフは、臭作によって幕を開けるということなのでしょうか？

エルフに聞いた!! 臭作さんてどんな人!?

臭作とは何者なのか?
別にヤツは謎の生物ではなく、もちろん宇宙人でもない。かと言って普通の人間かと訊かれれば、私は即座に否定するだろう。だいたいこんなひどいヤツが普通の人間では、普通の人間の占める割合が多いこの日本で、ヌクヌクと治安が守られるはずもない。そう、臭作の姿形は人間であっても極悪非道のウジ虫野郎である。言葉で言うと簡単だが、実際にその行為を見たら大抵の善良な市民は目を背けるだろう。どれほど極悪非道かと言うと、言葉で表現する事ができなくなるくらい極悪非道である。しかしそれでは、ここまでこのくだらない文章を読んでくれた読者諸君に申し訳ない。ここは1つ、ない知恵を捻ってヤツを言葉で表現してみようではないか。まず第一に言える事は極悪非道という事である…いや、これは以前の表現のままだ。だいたい極悪という言葉にしがみついている私がよくない。極悪より極悪な言葉を探し出せば案外簡単に解決する問題だろう。極悪より極悪な言葉と言えば、それは超極悪である…いや、これでは自分のボキャブラリのなさをさらけ出してるようなものだ。そう言えば最近、「ボキャブラ天国」が再びゴールデンタイムで始まった。司会は変わったが私はあの番組が好きである。いや、別に話題をそらそうとしているわけではないのだ。ただ単に頭に浮かんだ事を書き連ねるのは私の悪い癖である。幼少の頃もママからこの事でよく叱られたものだ。落ち着きがない、集中力にかける、ママだけでなく教師からも何度となく浴びせかけられ、私にとってはカビの生えた餅のような言葉である。別にたとえが餅でなくてもいいのだが、季節柄この言葉を使わせていただくことにした。しかし落ち着きがないとか集中力にかけるとか非難するが、それが個々の性格というものだろう。正直に言って大きなお世話である。だいたい他人と比較するから戦争がなくならないのだ…と、だんだん話が大きくなってしまった。そう、これも幼少の頃からママが…いや、この話はもういいだろう。ママ、ママと言ってると、やたらとお袋が、お袋がと言う、某映画監督兼元漫才師と同じになってしまうではないか。思わず興奮して漢字が10文字続いてしまったが、もちろんこれは故意ではない。別に私は、この文章を読んでくれている読者諸君を不快にするつもりはないのだ。それどころか心の底から深く深く感謝している。決して暇な野郎だなんて口が裂けても言えない…じゃなくて、思ってない。一期一会という言葉は、何も人と人が実際に出会う事だけではないと思う。書く者と読む者、これも紙面を通じての一期一会だ。人との出会いは、人生において最も大切な財産になる可能性もある。どんなに極悪な人物でも、人間一人で生きていけるものでは…そう、極悪で思い出した。私は臭作の人物像について語ろうとしていたのだ。だが正直に言おう、私は今になって悟ってしまった。とても私ごときに、ヤツの酷さを表現できるものではない事を。しかし、この文章を読んでくれた我慢強いあなた。あなたなら、臭作というヤツについて語る資格があるのではないだろうか。何故ならば、よほどの精神力をお持ちの方でない限り、『臭作』というゲームをお勧めする事ができないからだ。一期一会はゲームの世界にも存在する。ヤツとご対面するからには、精神的、肉体的に成熟した大人でなければならない。さあ、あなたにこそ語っていただきたい。あの臭ってきそうなゲームの世界にどっぷりと浸かり、そしてボキャブラリに富んだ表現で、ヤツの酷さをみんなに知らしめてやろうではないか。

(開発部　H)

『YU-NO』information

サターン版『YU-NO』を購入して毎日楽しくプレイしている方々、朗報です。そして、まだ残念ながら購入していないという方々にも朗報です。
なんとサターン版の『YU-NO』には、とってもステキなオマケが入っていました。今回のキャラクタファイルでも紹介しているセーレスを中心としたエピソードが、追加されていたのです。もともとは、パソコン版を購入した人のみ通信販売で購入できるスペシャルディスクにミニアドベンチャーゲームとして収録されていたシナリオですが、サターン版では、最初からストーリーに盛り込まれたことで、より深く物語が楽しめるようになっているんです。もちろん音声も入っているから、安泰安心・丸印。パソコン版をプレイした人も、ぜひ遊んでみてね。

エルフからのお年玉プレゼント

エルフから、3名様にちょっとうれしいお年玉があります。といっても、何がプレゼントされるかは秘密。実際のお年玉と同じように、開けるまではわからないそうです。それでも、エルフのお年玉がほしいという人は、官製ハガキに①住所、②名前、③年齢、④エルフへのメッセージを必ず書いて、下のあて先まで送ってください。締め切りは、'98年1月29日必着。発表は発送をもってかえさせていただきます。なお、エルフへのメッセージは何でも構いません。「臭作って何?」といった素朴な疑問から臭作さんへのファンレターまで、10周年を迎えたエルフへ皆さんの意見を送ってね。

あて先
〒105　東京都港区東新橋1-1-16
TIM　サターンFAN編集部「エルフお年玉」係

©elf　※『臭作』は、エルフより今冬に発売が予定されているWindows95用のソフトです。

期待の続報『セガラリー2』！

ARCADE HITS NOW!! アーケードヒッツナウ

セガAM分室が贈る超期待作。続報をいち早くお届け！

いよいよ画面写真公開！！「ラリー2」の全貌に迫る！

前号では第一報をお届けした、『セガラリー・チャンピオンシップ2』。今回はお待ちかねの画面写真公開。前回お伝えしたように、今回の『2』ではMODEL3ボードを使用。ラリーカーの滑らかな動きと画面の美しさが、前作以上のリアルで表現されているのが分かってもらえるだろうか。さらに『2』ではグラフィックだけでなく、操作系にも新要素がある。下の写真にあるように、シートの側面にサイドブレーキが追加されたのだ。これによりタイトなコーナーでのコーナーリングなど、車体の微妙な挙動が可能になるはずだ。

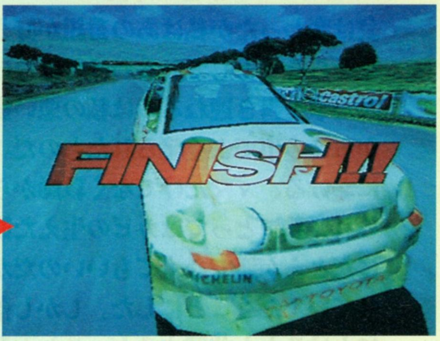
選べる車は、前作の2台から一気に4台に増加。しかもそれぞれ性能が違うのだ。ミッション系は特に変更なし

これが噂のサイドブレーキだ。セガのレースゲームでは初めての導入になる

細かな自然描写、MODEL3の力

MODEL3は秒間100万ポリゴンの描画能力を誇る、セガ最新鋭のCGボード。下の4台は『2』で選択できる車だが、ゲーム中では各車体のデカールの装飾や、ダートでの車体の泥汚れまで緻密に再現しているのだ。また霧や雪などの自然情景にも注目だ。今後開発がさらに進めば、もっとリアルになるかも？

よく見ると一瞬だが、気流の乱れまで描き込んである



水溜まりを通って泥を跳ね上げると、ちゃんと車体に汚れが残っているのだ

LANCIA STRATOS Gr4

WRCファンなら知らぬ者のない、ラリーカーの名車。サターン版『セガラリー』にも登場しており、そのカリスマ的な人気は'74年のデビュー戦以来、今なお衰えることはない。'74年～'76年までWRCのメイクスタイトルを獲得。マルチェロ・ガンディーニの手による独創的なデザインは、まさにラリーに勝つために生み出されたスタイル。今回の『2』では前作と違い各車ごとに性能が異なっているが、特にストラトスは非常にアクが強い車になっており、上級者向けの車と言える。

FORD ESCORT WRC

昨年'97年からWRCに参戦したWRカー。ヨーロッパで生産、販売されている「FF・2WDコンパクトセダンエスコート」と形状こそ似ているが、その中身は全くと言っていいほど別物になっているのが特徴。全長4211mm、全幅1770mm、ホイールベース2550mmというボディに、直列4気筒エンジンをフロントに縦置きに配置した実戦的なデザイン。これはラリーカーにとって理想的な形態と言える。『2』では現在のところ特にクセもなく扱いやすい、標準的な車になりそう。

©SEGA ※画面写真と記事内容は開発中のものです。

『2』に登場する3つのコース+α

今回の『2』では前作同様に初級、中級、上級の3コースが用意されている。ここでは上級コースまでの画面を紹介しよう。前作にあった超上級コースは当然『2』にも用意されているが、まだ開発中のため写真はお見せできない。続報に期待していて欲しい。

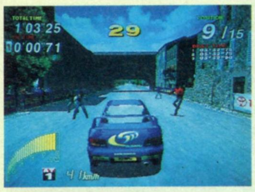
初級／DESERT

まず最初のコースは、前作と同じ「デザート」からスタート。コース自体も前作のものと似通っており、まずは腕慣らしといった感じの内容になっている。その一方路面が土のため車体がスライドしやすく、タイム短縮のためには普段よりも的確なライン取りと姿勢制御が必要という、マニアックな遊び方ができるコースでもある。あと、水溜まりの演出は必見。

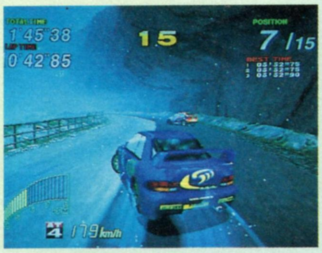
⬅➡路面が広く見通しもいいのだが、スライドしやすいコース。フィニッシュ時の演出は、今のところ前作と同じだ

中級／FOREST

中級コースも前作と同じ「フォレスト（森林）」。名称こそ同じだが、こちらは画面の演出を始めとして、前作よりも格段にパワーアップしているコースだ。まず背景の演出で目を引くのは、ポイントによって激しく変化する自然の風景。スタート地点は晴天の街中だが、山岳地帯に入ると次第にコースに霧がかかり、さらに雪までちらついてくる。そこを抜ければ緑豊かな森林地帯が広がるのだ。



⬅スタートと同時にカメラマンが飛び退く！



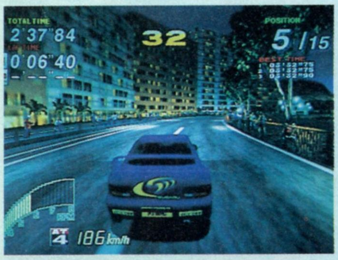
⬆雪が降っているのが見えるかな

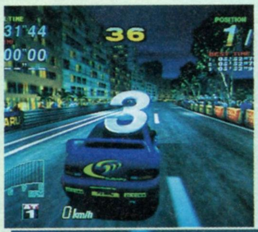
⬆➡山岳地帯のあとは一転して緑が広がる。見通しはいいがタイトなコーナーが続くため、なかなか気が抜けないところだ

上級／RIVIERA

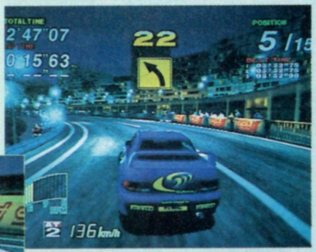
『2』の上級コースは、雰囲気からして前作とは違う。夜の街が舞台という幻想的な情景とは裏腹に、難易度が非常に高いのだ。コース自体も前作より複雑で、中盤では車体約一台分ほどしかない連続コーナーも待っているぞ。ここはサイドブレーキを使わないと、まともに走ることすら難しいだろう。コース自体は短いが、全2周を走破して初めてゴールとなる。はたして見事完走できるかな？

⬇前作と違い、夜の街が舞台だ





⬅上級コースのスタート地点はアングルが違う

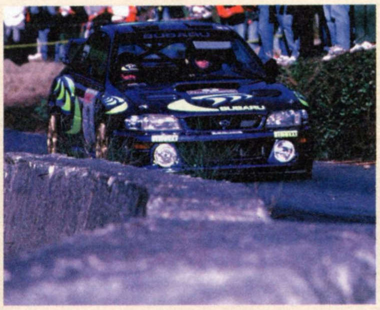


⬆コーナーの複雑さはさすが上級。タイムも厳しめなので、全2周走破は結構キツイかも？

⬅見事１位でゴール！　本当はこのあとに超上級コースが続くのだが、これはまた別の機会に紹介！

SUBARU IMPUREZA WRC '97

'93年からWRCに参加していたインプレッサWRX。そのノウハウを元に製作されたのがこのWRC'97だ。２ドア仕様のインプレッサをベースに、ピーター・スティーブンスがデザインを担当。基本的な構成は「グループA」仕様のインプレッサと同等だが、エギゾーストパイプの左右等長化やインタークーラーの設置位置変更など、その中身はほぼ別物と言っていい程に手が加えられている。『2』ではグリップも強くほとんどクセのない、扱いやすい車になっている。初心者にお勧め。



TOYOTA COROLLA WRC

昨年のWRCフィンランドラリーでデビューしたばかりの、バリバリの最新型。今までのセリカGT-FOUR(ST205)に代わる、TTE陣営の新兵器である。ヨーロッパで販売されているカローラFXをベースにWRカー規定に従って制作された。全長4100mm、全幅1770mmと標準的なボディ。エンジンパワー等にも特に目立つ特徴はないが、今後の活躍が期待されるマシンである。ちなみにヘッドライトパーツは、同社のセリカと同じ物。このためフロント部はセリカを思わせるデザインになっている。

マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

カプコン／近日登場

年1回のリリースになりつつある、『VS.』シリーズの最新作がいよいよ登場。お馴染みのマーヴルコミックスのキャラとストリートファイターという組み合わせに加え、何と今回はカプコンの歴代ヒーローも参戦するのだ。まさにお祭りここに極まれり、という感じだ。今回のニューヒーローは下の6人。全員わかるかな？

新登場、6人のニューキャラクタ

キャプテンコマンドー

翔、ジェネティー、フーバーらの仲間と共に、太陽系を守るコマンドーチームのリーダー。

➡伝家の宝刀、キャプテンファイアー！

ウォーマシン

パワードスーツに身を包んで戦う戦士。アイアンマンとほぼ同じ能力を持つ彼の正体は…!?

➡H.コンボの、ウォーデストロイヤー

ストライダー飛竜

現代の忍者集団ストライダーズに所属する、特A級ストライダー。光剣サイファーが唸る！

➡飛竜のハイパーコンボ、ラグナロク

ベノム

それ自身が生命を持つスーツに身を包んだ、悪のスパイダーマン。スパイダーマンの宿敵。

➡ハイパーコンボ、ベノムウェブ

ロックマン

ドクター・ライトに造られた、正義の心を持つロボット。サポートメカとともに戦う。

➡ハイパーコンボでハイパー化する！

ジン・サオトメ

ヴァリアントアーマーを駆る熱血戦士。愛機ブロディアとともに、熱き根性で戦う！

➡何かまるっきりダン。硬派だったのに

より派手に深く、新フィーチャー満載

シリーズ3作目ということで、演出関係は非常に派手。ハイパーコンボやヴァリアブルコンビネーションに至るまで、画面写真ではそのインパクトを伝えられないのが残念なほどだ。基本システムはそのままに、新しい魅力が満点のこのゲーム。発売が待ち遠しい！

➡奇想天外なH.コンボも！

⬇凶悪なクモの力を持つベノムの技が、飛竜を襲う

➡スペシャルパートナーにはあの地球防衛少女も登場

リュウのモードチェンジ

➡今回リュウは、ケンと豪鬼の能力を使い分けられるのだ

ヴァリアブルクロス

今回加わった「ヴァリアブルクロス」とは一定時間パートナーを呼び出して、2人で相手を攻撃するという新技だ。なおこの時ハイパーコンボゲージは無限になっており、2人同時にハイパーコンボが使い放題になる。気になる操作系だが、COMパートナーはプレイヤーの動きをトレースするため、ひとつの操作で個別の技が出るというシステムになっている。

⬆キャプテンと飛竜が同時にハイパーコンボを発動中。もうどれが自分か分からない!?

➡もちろん1P、2P同時に発動可能。ゲームバランスは大丈夫なのだろうか？うーん気になる

スペシャルパートナーとは？

スペシャルパートナーは、前作のヴァリアブルアシストに代わるシステムだ。キャラセレクトでプレイヤーとパートナーを選択後、スペシャルパートナーを選ぶ画面になる。ここでは過去のカプコン作品やマーヴルコミックスからセレクトされた人気キャラが、何と20人も用意されているぞ。彼らがこのスペシャルパートナーの専用キャラになる。実際の使い方は前作のヴァリアブルアシストと同様だが、今回はスペシャルパートナーとプレイヤーの体力が独立しているため、楯に攻撃にと、より積極的に使えるようになったぞ。

⬇コロッサス復活！脇役だけど

➡両方でパートナー召喚中。召喚には回数制限があるぞ

©MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.／MOTO KIKAKU.／CAPCOM THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC. ※画面は開発中のものです。

まだまだ続くぜこのコーナー

SPARKLING the AM#3

新年おめでとうです。今年もAM3研と一緒にレッツらゴー

皆さん語ってもらいましょう！ AM3研今年の豊富は？

昨年このコーナーで登場したゲームや、誌面に出て頂いたAM3研の面々に、今年の豊富などをアンケートで答えてもらったぞ。いろんなプロジェクトを抱えて多忙な人たちばかりだが、結構真剣に答えて頂いたので心して読むようにね。質問事項は右の3つ。これで今年の3研の動向が見えるか!?

質問内容

①'97年はどんな年でしたか？
②'97年中に起こった最も印象深い出来事は？
③'98年はズバリどんな年にしたいですか？

小口久雄
第3AM研究開発部部長

残念ながら小口部長は多忙のため、コメントは頂けなかった。昨年の3研で最も大きなイベントと言えば、『トップスケーター』の全国イベント。当日はもちろん部長もイベントを始終見守っていたが、終了後「やって良かった」と心底嬉しそうに話していたのが印象的だった。ちなみに優勝賞品の特製スケボーは全部で3つあり、1台は優勝者に贈呈、もう1台はセガで永久保存。そして残る1台は部長室に飾られているのだ。今だから言える事実。

安部顕信
『ラストブロンクス』ディレクター

①年頭からラストスパート状態でしたからねぇ（笑）。とにかく睡眠時間の少ない年でした。
②『ラスブロ』のサターンへの移植です。実は国内版だけでなく地域別の海外版も手掛けたんですが、作るごとに内容に毎回手を加えていたので、それが大変でした。昨年だけで一体何本の『ラスブロ』を作ったことか…。
③今いろいろと企んでいるんですが、まだナイショです。このうちのひとつでもいいから実現させたいですね。

熊谷美恵
『ウィンターヒート』プロデューサー

①『ロスト・ワールド』と『ウィンターヒート』というビッグタイトルを、2本同時に手掛けていました。本当にいろいろ仕事に追われた年でした。
②『ロスト・ワールド』に対して、お客様から非常に良い評価を頂いたことが嬉しかったですね。スペシャルバージョンもお蔭様で好評稼働中です。
③オリンピックを見たあとには『ウィンターヒート』で盛り上がって欲しいですね。年頭の初詣で「ヒットしますように」とお願いしておきました。

菅野顕二
『トップスケーター』ディレクター

①『トップスケーター』のリリースを境に、「爆発の前期、充電の後期」という感じで、メリハリのついた年だったと思います。
②3年ほど伸ばしていた髪をバッサリ切ったことですかね。（編：ちなみに脱色していた髪も黒に戻した。何でも○○さんが大のロン毛嫌いらしいので）
③'97年後期の充電期間を活かして、文字通り大爆発の年にしたいと思います。何が起こるかお楽しみ、というところですね。期待していて下さい。

小笠原慎一
『ロスト・ワールド』ディレクター

①昨年から本格的に煙草とコーヒーを嗜むようになったので、渋く見えてモテるかな？　と思ったけど、やっぱりモテない年でした。
②スポーツ嫌いだったのに、モテるかな？　と思っていきなり野球を始めたこと。でもモテなかったのでやめた。
③ロジャー・ムーアの頃のジェームズ・ボンドのように、酒と博打とユーモアを愛する、モテモテな大人になりたいです。（編：本人はすごく控えめで大変真面目な方です。と、フォロー）

八塚敬昌
AM3研パブリシティ

①あまりいい年であったとは言えませんでしたが、それなりの対価を得た年でもありました。
②自分自身にとって劇的な事件と言う程のことは、特にありませんでした。あえて挙げるなら、パブの同僚の加藤君が、めでたくゴールインしたこと。
③個人としては、可能な限り全てに於いて新しさを求めていきたいと考えています。本年度もAM3研は、オリジナティ溢れる作品を提供していきます。どうぞ御期待下さい。

加藤俊祐
AM3研パブリシティ

①公私ともに激動の年でした。『トップスケーター』の全国イベントの成功を始め、仕事の面では非常に大きな収穫のあった年でした。プライベートに関しては…ノーコメントです。
②同じく『トップスケーター』の仕事で、海外ミュージシャン（ペニーワイズ）と契約したことですね。かなり仕事に対する自信がつきました。
③仕事面でさらに激動する年になるでしょうね。今年のAM3研には、ぜひ期待していて下さい！

'97年AM3研のグッドなゲームは？

昨年の3研は業務用やサターン共々、文字通り大活躍の年だったと言える。スポーツやレースやガンシューティングなど幅広いジャンルに手を広げながら、各タイトルにハズレがなかった良作揃いの一年であった。そんな中で特に支持したい作品はと聞かれたら、『トップスケーター』と答える人が多いのではないだろうか。随所に光るセンスの良さ、誰でも上達できる簡単さとクールコンボの奥深さの見事な2面性。何より「見てもやっても気持ちいい」という点で、文句なしに推せる作品だ。

純粋にプレイヤーのスキルが反映されるのもよい点

絵師の魂

完全に不定期掲載になってしまったこのコーナー。イラスト来ないとホントに消えちゃうよ～？

広島県／TATSU　なんとなくテッカマンを思い出したのは、私だけか

愛知県／プリピチ　次号、洋子さんファンには必見の情報が。お楽しみに

©SEGA

『サターンボンバーマン　ファイト!!』の隠し要素など
今号も役立つウルテクのフルコースをお送りするぞ！

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク
実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

サターンボンバーマン ファイト!!

隠し要素をすべて公開

知って得するウルテク4連弾

北海道
川田利幸

5

爆弾ゲージをためなくても、すぐにデカ爆が使えるようになるデカ爆連発モードや、バトルモードで選べるステージが増えるウルテクなど、ゲーム中に隠された秘密を4つまとめて紹介するぞ。

デカ爆連発モード

サバイバルモードで、使用キャラを決めたあと、ハンデを星1つに設定して50人抜きしよう。すると、自動的にデカ爆連発モードになり、ゲーム中に**LとRを同時に押す**だけで、すぐにデカ爆が使えるようになるのだ。

⬅LとRを同時に押すだけで、デカ爆が使えるのだ

3つのおまけ面

あらかじめハドソンから発売されているエスボンジョイカードを接続しておき、ゲーム起動時のハドソンロゴ表示中に、スロースイッチをHuポジションに合わせておこう。すると、バトルモードに3つのおまけ面が追加されている。

コスチュームチェンジ

難易度をハード、制限時間を60秒に設定して、レウィシアでストーリーモードをノーコンティニューでクリアしよう。このあと、レウィシア使用時に、X、Y、Zを**すべて押したままハンデを決定すると**、レウィシアの服装が変化するぞ。なお、レウィシアと同様の手順で、まみの服装も変化する。

⬅条件を満たして、ここでコマンド入力

⬅レウィシアが黒いドレスに着替えるぞ

ボンバーマン鑑賞

バトルモードで勝ったら、画面に「Victory」と表示されるまで、**X、Y、Z、L、Rをすべて押したままにしておこう**。すると、画面に「Victory」と表示されているあいだ、**方向ボタンの上下を押す**ことにより、いろいろな視点に変更することができるぞ。

⬆いろいろな角度から、ボンバーマンたちを鑑賞することができるぞ

ティンクルスタースプライツ

アーケードモードの隠しキャラ

埼玉県
如月美鈴

4

アーケードモードのキャラクターモードで、キャラセレクト時にロードランにカーソルを合わせて、**上を4回以上押してから決定する**とスプライツ、**下を4回以上押してから決定する**とメモリー女王をそれぞれ使える。また、同様にグリフォン&エヴィン&バーンにカーソルを合わせて、**上を4回以上押してから決定する**とメヴィウス、**下を4回以上押してから決定する**とダーク・ランをそれぞれ使える。

⬆ロードランにカーソルを合わせて上を4回以上押してから決定しよう

⬇すると、アーケードモードでもスプライツを使うことができるのだ

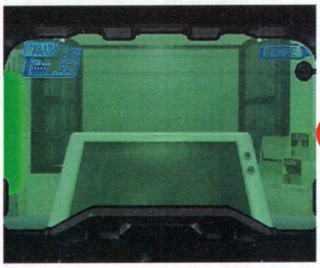
R?MJ　THE MYSTERY HOSPITAL

アヤのひみつアルバム

宮城県
K2

4

まず、ネームエントリー画面で「TRIPPERS」と入力してゲームを始める。このあとゲームを進めて、地下1階にあるコンピュータを調べよう。そして、右側に表示されるアイコンをクリックすると、画面に大量のアイコンが表示されるのだ。これらのアイコンをクリックすると、如月アヤの写真を見ることができるぞ。



⬆ネームエントリー後、地下1階にあるこのコンピュータを調べるのだ

⬆同行している看護婦、如月アヤの写真が見られる。水着姿もあるぞ

©HUDSON SOFT・SNK／ADK・BANDAI・Micro Vision／よしだみほ／双葉社・KOEI・ASPECT・SEGA・Omiya Soft・X-MEN TM & MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

馬なり1ハロン劇場 【4】
所持金10億円増加
茨城県　伊吹はるか

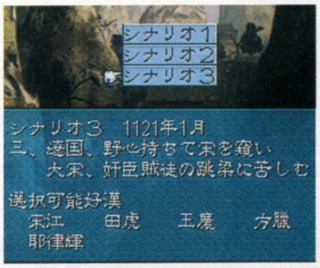
所有馬が表示されているメイン画面で、機能コマンドにカーソルを合わせた状態で**LとRを押しながらスタートを10回押す**。すると、ターフデビルが現れて、メッセージとともに、所持金を一気に10億円も増やしてくれるのだ。これなら高値の良血馬をセリ市で買ったり、優秀な種牡馬を自由に種付けすることができるぞ。

⇧いつもは憎らしいターフデビルだが、このときばかりは天使のようだ

⇧いきなり資金が10億円増加。これを元手に最強の馬を育ててあげよう

水滸伝・天導一〇八星 【3】
第3のシナリオ出現
神奈川県　夏野豪

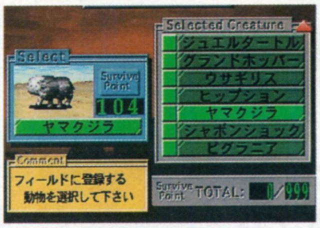
タイトル画面でスタートを押してメニューが表示されたら、「以前の続きから始める」を選ぶ。このあとロードデータの選択画面が表示されたら、Bを押してキャンセルしよう。メニューに戻ったら、今度は「新しくゲームを始める」を選ぶと、通常の2つのシナリオに加えて、新たにシナリオ3をプレイできるようになる。



⇧スタート時の状況が厳しいシナリオ3は、上級者にも歯ごたえ充分だ

ガイアブリーダー 【2】
すべての動物を使える
千葉県　畑山正憲

タイトル画面のあとのモード選択画面で、**下、上、左、右、左、右、左、右と入力したあと、スタートを押してゲームを始める**。すると、通常の動物21種類と新種動物8種類の、すべての動物のDNAが登録された状態で、ゲームを始めることができるのだ。



⇧新種にはユーモラスな動物が多い

SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL. 2 【1】
真のアーケードモード
愛知県／西本京二

ソフトに収録された6つのゲームをプレイして「PLAY DATA」にスコアを入力する。すると、オプションに「GAME MODE」が追加され、アーケード版と同じ縦画面モードで遊べるようになる。なお、このモードでは、**LかRを押す**とゲームが始まる。

カルドセプト 【3】
ゴリガンと対戦
兵庫県　藤村昌啓

ストーリーモードですべてのマップをクリアしたら、そのクリアしたキャラのデータを使って対戦モードを始める。ここで、対戦相手にコンピュータを参加させると、選択できるコンピュータプレイヤーの中にゴリガンが登場し、ゴリガンと対戦することができる。

⇧このように全部のマップをクリアしたら、さっそく対戦モードを開始

⇧なんとゴリガンと対戦できてしまうぞ。果たしてその実力はいかに？

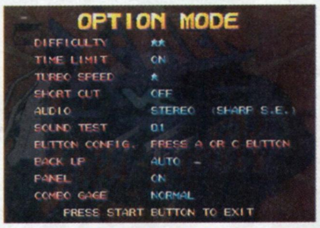
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 【2】
どこかで聞いたような名前
福岡県　松尾大助

自分のクラブチームがJリーグに昇格したときのエディット選手作成画面で、選手の氏名、出身地、ポジションに、サッカーマンガの主人公のデータを入力してみよう。すると、選手の作成終了時に、秘書が「なんだか聞き覚えのある名前ですね」とコメントするぞ。

⇧ええ、よくそう言われるんですよ

X-MEN VS. STREET FIGHTER 【1】
高品質効果音
新潟県／石川真人

オプションで「AUDIO」にカーソルを合わせて**LかRを押すと**、「SHARP S.E.」と表示されて、効果音が鮮明になる。



⇧キャラの声などが鮮明になるのだ

三投稿募集三

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名（封書自体にも記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先するぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022(213)7535

超攻略ゲームの

最新刊

既刊6点好評

㊙パラメータを完全公開

全マシン、全ドライバー等のゲーム内パラメータを、メーカーの協力を得て完全公開。マシンタイプによるセッティングの違いや各サーキットの細かいデータも掲載。

隠しダンジョンも完全公開

ラスボスを含む全敵キャラのパラメータを完全に収録。ダンジョンマップも見やすく簡略化して掲載。アイテムや装備品、特殊能力なども巻末に一覧で表組化。比較が簡単にできるようにした。普通のプレイでは気づかない隠しイベントもカコミで詳しく紹介しているぞ。

賞金総額20万円!!
タイムアタックコンテスト実施中
くわしくは、本書をご覧ください。

発売：(株) 徳間書店／インターメディア・

©CAPCOM CO.,LTD ©葦プロ・GAINAX／ProjectEva／テレビ東京／NAS・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO ©Sony Computer Entertainment Inc. イラスト／ここまひ（赤い靴くらぶ） ©TECMO,LTD. ©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／TOMCAT SYSTEM ©RIGHT STUFF

の歩き方BOOKS 続々登場

発売中！

ターンごと攻略

圧倒的な詳細ユニットデータを一挙公開。また、1ターンごとに詳しく行動を解析し、全シナリオクリアまで導くぞ。

チャートで一目瞭然

ゲームのウラまで徹底的に追求したやり込み情報タップリ掲載。さらに、アイテム、敵、釣り、変身など、ありとあらゆるデータを明記し、引きやすい索引と連動させた一冊。

見やすいマップで迷わない

全ステージクリア後に進める隠しステージのマップを完全掲載。進行ルートはチャートで完璧にフォロー、アイテムはステージごとの表で見やすいぞ。

オリジナル全馬データ

1305頭の馬データを読めて、調べて、勝てる本。五十音で馬の名前を検索、馬の能力を強さがわかる偏差値で表示するなど、すべてが入った完全データ本。

カンパニー

●書店にない場合は、下記に問い合わせ下さい。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当(03-3573-8613)までお願いいたします。

SEGASATURN
KID
Kindle Imagine Develop
気軽に、ステキに、恋愛してみない⁉
放課後恋愛クラブ
― 恋のエチュード ―
恋愛はまじめに取り組みたいけど、恋なんて理由もなく突然芽生えるもの。
だからこそもっとお互い気軽な気持ちで付き合えたらいいと思うし、出会いはもっと手軽なものとして考えたい。そんな思いから発足したのが“放課後恋愛クラブ”。
このゲームでは、クラブの部室になっているファミレス「Starry Sky」を舞台の中心に、色々な女の子との恋愛模様を描いています。
〈発売記念キャンペーンのお知らせ〉
申し込みの際は、商品タスキ部分に付属の応募券および、350円分の切手、返信用封筒（※80円切手を添付したもの）に必ず返信先の住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記申込先までご応募ください。
※申し込みの際に不備がございますと、賞品の発送ができませんので、ご注意ください。
注意事項　1.賞品の発送には、同封の返信用封筒（※80円切手付）をそのまま使用させていただきます。
2.商品の年齢制限が18才以上となっております。
■〒543-8775　天王寺郵便局留　「放課後恋愛クラブ　オリジナル学生証プレゼント係」宛
応募者全員に登場キャラ12名（内3名分）の“特製オリジナル学生証”をプレゼントします。
'98年1月15日
発　売
●限定版／価格6,800円（税別）
ブロッコリー特製
ハイブリッドカード5枚同梱付
●通常版／価格6,300円（税別）
推奨年齢
年齢制限
18才以上
※LIBIDOより発売の「放課後恋愛クラブ」最新作に同梱されるハイブリッドカード4枚とあわせるとコレクションが完成します。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
〈お問い合せ〉放課後恋愛クラブ・サポートダイアル TEL.052-779-4008
©1997 LIBIDO

COMING SOON

いよいよ到来しました1998年。サターンの飛躍の年であることを祈りつつ、今回も新着ソフトの情報を余すことなく読者のみなさんにお届けするぞ。

信長の野望・将星録

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	8人交代
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（1月7日現在）

人気歴史シミュレーション『信長の野望』シリーズの最新作が移植される。7作目になる今作では、従来の2D画面から一転、立体的な画面構成になっており、システム面だけでなく、視覚的にも大きくパワーアップを遂げている。

ゲームの目的は日本各地に点在する40もの城を支配下に治めること。約600人の武将たちを活用して天下統一を目指すのだ。

3Dマップに進化

⇧国の発展具合や戦況がわかりやすくなった最新作『将星録』

ユニットを動かし国を造り上げていく

『将星録』では配下の武将たちをまず内政、外交、軍勢、間者といったユニットに設定、マップ上に配置することで初めてそれぞれの機能を果たす。同一マップ上で内政や戦争などが行われるため、輸送部隊が襲われたりという事態も発生するのだ。これによってより緊迫感、戦術性の増したゲーム展開が楽しめるようになっている。

⇧人は城、人は石垣…。人材がいなければ繁栄はままならない

成長がひとめでわかる

⇧⇨マップ上の紫部分の範囲にある田畑、街から収入が得られる。開発すればすれほど賑わっていくぞ

新要素を多数盛り込んだシリーズ最新作

先に述べた通り、軍勢も一武将ごとにユニットとして設定する。そのため武将単位で自由にタイミングを見計らって攻め込むことが可能なのだ。軍勢ユニットは5部隊で構成、陣形、兵科も設定できる。戦争では、武将が持つ「鉄砲三段撃ち」、「騎馬鉄砲」といった特技によって、さまざまな効果が得られるようになっているぞ。

⇧戦争は武将同士1対1の対決。計略を駆使して戦え!!

⇦シナリオは4種類用意されている

⇨「忍者」などの特殊能力を磨ける城も

詳細な能力設定

⇧政治力などの基本パラメータから、農業、商業といった得意な仕事、戦争で役立つ特技までも網羅

随所に見られる『信長』ならではの演出

オープニングやエンディングはもちろんのこと、「岐阜城で改名」や「清洲同盟」といった主だったイベントではムービーを採用、より深くゲームにのめり込めるような演出がなされている。

ウソでしょ

⇧このようなちょっとした演出も『将星録』の魅力といえる

オープニングムービー

⇧⇨戦国の息吹を感じさせる

©KOEI ※画面はプレイステーション版のものです

ドリーム・ジェネレーション
～恋か？ 仕事か!?…～

発売日	3月	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	複数プレイ	1人用
開発元	レインディア	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6300円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（1月7日現在）

恋愛の成就と憧れの職業に就き名声を得る、という2つの目的を持つシミュレーション。高校を卒業してから1年後に開かれた同窓会の場面からこの物語は始まる。プレイヤーはこの会に出席した大学生「虎之介」になり、2年という限られた時間で夢を実現するために自分を磨くことになるのだ。

オープニングは、登場する女の子のアルバムから将来の夢で綴られる

同窓会に集まった女の子も恋愛の対象に。彼女を振り向かせるためには、まず自分を磨かなくちゃ

将来の夢だけでなく恋も実らせるSLG

基本システムはスケジュールをたて、それに従って自己能力を高めていくというもの。しかし、2つの目的を持っている本作は、1週間を平日は仕事や趣味などの自己能力の研鑽、土曜は仕事や恋人探し、そして日曜はデートをする日と大別しており、それぞれの日によって違った予定をたてるという特徴を持っているのだ。

スケジュールは週の頭に細かく変更できる

デートに誘うには細めに連絡を取る

上の予定を見た限りでは、大学ではあまり勉強していないみたい

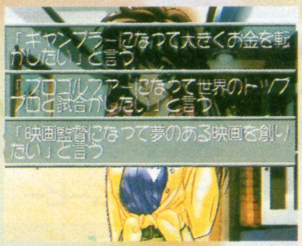
可愛い娘に微笑まれると鼻の下が延びちゃうよね？ やっぱり君も？

夢をつかむためにはやっぱり金!?

夢の実現には、1週間の予定のたて方がもちろん重要になる。しかし、この他にも仕事の収入の違いで、良い環境の住まいを得たり、パソコンを購入し電子メールのやり取りができるようになるなど、スケジュール以外に行動範囲を広げることも重要になるのだ。土曜日の仕事探しは軽視できないぞ。

あまり遊んでばかりいると、後々…

「アルバイトの募集見たんですが、時給おいくらですか？」



ゲーム序盤にプレイヤーが選択する将来の夢の選択画面

ピアニストを選択した場合のイベントシーンだろうか？ ピアノも必要だし受講料のことも考えると

待ち合い時間をずらせばダブルデートも…

恋愛の対象となる9人の女の子は、高校の同級生もいれば、ゲーム途中で偶然出会う子もいる。そんな女の子と同じ日に何人とでもデートができるのも本作のウリ。デートの細かな待ち合わせ時間や自分の待ち時間さえも設定があり、二股、三股といった現実さながら（？）のシチュエーションを仮想体験できる。

まあしょうがないよね～（ラッキー、あの娘に連絡とってみよう）

これ以上待ったら、次のデートに遅れちゃうよ。まったく…

女の子の中には、時間にルーズな子も…

©NCS／レインディア

ポケットファイター

発売日	未定	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	4メガRAM
価格（税別）	未定	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（1月8日現在）

業務用で大人気の対戦格闘アクションが早くも登場。リュウやさくら、モリガンなど、カプコンの格闘ゲームでおなじみの12人のキャラたちがデフォルメされ、激しくもかわいい戦いぶりを見せるぞ。「フラッシュコンボ」やガード不能技の「ガードクラッシュ」など独特のシステムもバッチリ再現。4メガRAMによって実現される豊富なアニメパターンも見逃せない。

⇧登場するのは隠しキャラの豪鬼とダンを含めた12人

⇨モリガンのパラサイトロールが炸裂！

⇦基本中の基本だがあなどれない投げ技

⇧機動力はキャラ中ピカイチの天才魔学者タバサ。空中攻撃も強力

多彩でかわいい攻撃を見て！

アイテム玉を入手してのアイテム攻撃や、ゲージを溜めて超必殺技を繰り出す「マイティコンボ」など、本作では必殺技が豊富。攻撃成功時などに出現するジェムを集めて、必殺技を3段階までレベルアップさせられる。ジェムは各必殺技に対応して3色あるのだ。

⇧レイレイのマイティコンボ、天回傘（てんかいさん）。海老一染之助、染太郎ではありません

ジェムを取って攻撃力アップ

⇧ジェムによって強力になったレベル3の昇龍拳

⇦モリガンのフラッシュコンボ、看護婦コンボ

くらえ！ フラッシュコンボ

パンチボタンとキックボタンをタイミングよく連打することで攻撃をつなげていく。全部で8通りのコンボが用意されており、コンボを進めるごとにキャラがさまざまなコスプレを見せるのが楽しい。連続写真はフェリシアの「ヴァンパイアコンボ」だ。

プリンセスクエスト

発売日	3月中旬	CD枚数	1枚
発売元	インクリメントP	複数プレイ	1人用
開発元	AIC	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5900円（初回限定版）	バックアップメモリー	25・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（1月8日現在）

2Dフィールドと3Dダンジョンによって展開されるファンタジーRPG。ディルマ法王国で、戴冠式に必要な宝玉を盗まれるところから物語は始まる。容疑者は周辺諸国の5人のプリンセス。王女から事件の究明を依頼された騎士のウィローは、犯人を捕らえるべく捜査を開始するが…。

⇧王女の息子であるタピオカの戴冠式を前に宝玉が盗まれてしまう

⇧マドレーヌ王女はウィローに事件究明を依頼する。ウィローは王女の知り合いブラウニーの弟子なのだ

⇦情報はこのシャルロットから得られるのだ

⇦ウィローのお供をすることになったパル

⇩5人のプリンセスのひとりジェラード。犯人探しは始まったばかりだ

©CAPCOM・AIC／いつきあやな／ipc ※『ポケットファイター』の画面は業務用のものです。

チョロQパーク

発売日	3月下旬	CD枚数	1枚
発売元	タカラ	複数プレイ	2人同時
開発元	未発表	対応周辺機器等	マルチコントローラー・レーシングコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	86・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	75%（1月8日現在）

本作はPS版シリーズの移植ではなく、サターン完全オリジナル。チョロQらしいカワイイ動きの実現はもちろん、PS版を上回る80種以上の車種が登場。コースに合わせてレース中に車を変更できたり、ところどころに置かれたアイテムを使い、敵を攻撃するなどの新システムも盛り込まれている。

⬅2P対戦を熱くするタイヤ飛ばし攻撃

バトンタッチレースシステム

⬅⬆それぞれの車には細かな設定があるので、車の特性を上手に引き出すような戦術性が求められるのだ

オリジナル要素のチョロQコレクション

このシリーズのウリのひとつはチョロQのコレクション。PS版では各レースで賞金を獲得して店で車を購入したが、本作ではレースに勝つことで入手できる。また、レースに勝つだけでは入手不可能な車種もあり、コース上のあちこちに配された「レアカード」を入手しないと80種以上あるすべての車のコレクションは完成しないようになっているのだ。

⬆「コースを外れることなく無事勝利する」といった条件をクリアすると、入手できる車も台数も変化

⬅ガレージでコレクションを一覧できる

中身は開けてからのお楽しみ

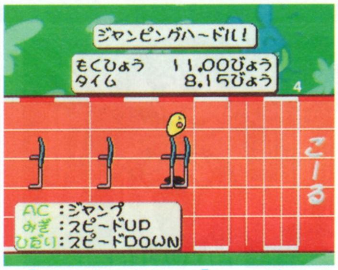
レアカードをGet!!

⬅⬆レアカードは特定のコースのちょっと取りづらい場所にある。「交換所」で手に入る車はちょっと変わったものが…

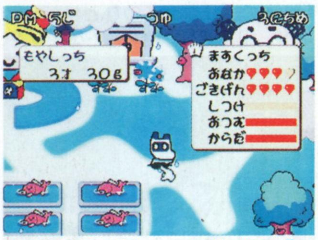
セガサターンで発見!! たまごっちパーク

発売日	1月29日	CD枚数	1枚（パワーメモリー同梱）
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	バンダイ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	532・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

携帯ペット『たまごっち』と『新種発見〜』、『天使の〜』のキャラが総出演する『たまごっちパーク』。本作は携帯ゲームでは体験できない、いくつかのミニゲームも用意されている。続報となる今回は、明らかになったサターンオリジナルキャラを紹介するぞ。



⬆私の育児方針は「しつけ」より「おつむ」、「おつむ」より「からだ」。でも名前は「もやしっち」



⬆3歳で、アダルトっち期を迎え「ますくっち」に。こどもっち期にはマックスだった「しつけ」ゲージも

⬅すぐ戻るから、ちょっとトイレに…

オリジナルパワーメモリー同梱

『たまごっちパーク』にはシステムデータが保存されたオリジナルパワーメモリーが同梱。バックアップデータに使用するブロック数も532と大きく、ゲームをする際必携となるパワーメモリーが同梱されて6800円という値段は、やっぱり魅力的!!

とってもお得!?

©TAKARA・©BANDAI1996・1997©SEGA 1982・1998©BANDAI1998©SEGA 1998

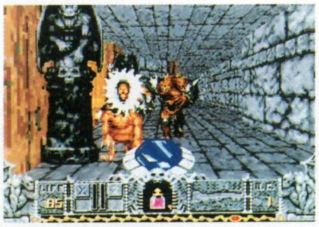
ヘクセン

発売日	3月26日	CD枚数	1枚
発売元	ゲームバンク	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	拡張RAM、4メガRAM
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	3801・プレイデータ
ジャンル	3Dアクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

異世界より襲来し、世界の破壊を目論むコラックス。その野望を打ち砕かんため要塞に侵入、コラックスの打倒が目的の3Dアクションだ。プレイヤーは戦士、魔術師、僧侶の3人の勇者の中から1人を選択、得意の武器を駆使して30面にも及ぶ広大な要塞を攻略していく。

要塞は危険がいっぱい

⇧壁が突然動いて…。罠だ!!

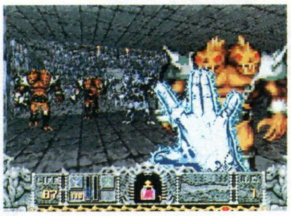


⇧ウジャウジャと湧き出るように迫り来るモンスターたち

⇧要塞内で便利なアイテムを入手

邪悪な力に立ち向かう3人の勇者たち

3人の勇者はスピード、パワーなどのパラメータが違うのはもちろん、使用できる武器も異なってくる。それぞれの特性をつかむことがクリアのための必須条件だ。



⇦勇者によってアクションも違ってくる

⇧戦士の最初の武器はなんと素手。でも強力な攻撃で敵を撃破

⇧魔術師は非力なため接近戦は苦手。遠距離攻撃で勝負

⇧能力は平均的だが、ジャンプ力が優れている点が特徴の僧侶

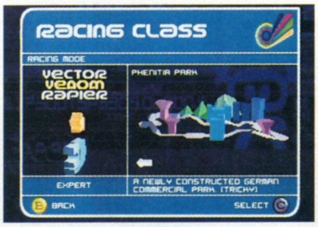
ワイプアウトXL

発売日	3月5日	CD枚数	1枚
発売元	ゲームバンク	複数プレイ	1人用
開発元	PSYGNOSIS	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	31・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

その浮遊感覚、スピード感が好評だったレースゲームの続編。レース中で使用できるアイテムが増加し、さらに戦術性が増した。コースはスピードの違いによって3つのクラスに分かれ、全部で6種類用意されているぞ。

過激なレース展開

⇧壁との衝突で飛び散る火花。レースの激しさを感じさせる



⇧アップダウンや高速コーナー、変化の富んだコースを用意

⇨コーナーの角度などによって自機が大きく傾く。ちょっと酔いそう

GIRI GIRI 新着タイトル動向

すべり込み情報

サターンコレクションのラインナップに新たに『上海　万里の長城』が加わるぞ。発売日は3月12日。価格はもちろん2800円だ。

昨年末に登場し、今やセガサターンのイメージキャラクタとして定着したあの「せがた三四郎」がついにCDデビュー。CMのバックに流れていた曲「セガサターン、シロ！」がCDシングルとして、2月15日に価格1020円（税込）で発売される（発売元／販売元ワーナーミュージックジャパン）。とみたいちろう氏と藤岡弘氏の2バージョンを収録し、曲間にはせがた三四郎からのメッセージも入っている。ちなみに「セガサターン、シロ！」は1月第3週のセガカラを始め、続々と通信カラオケに配信される予定だ。

⇧4種類のゲームが楽しめて価格は2800円。まさにお買い得といえる『上海　万里の長城』

⇧せがた三四郎の熱きメッセージが心に響く。みんなで叫べ「セガサターン、シロ！」

©Raven Software. Id Software Code licensed for use in Hexen／Id Software, Distributed by GAMEBANK under sublicense from GT Interactive Software. Hexen for N64 developed by Software Creations(Holdings)Limited for Id Software. ・Published under license from PSYGNOSIS. Licensed in conjunction with JPI. Activision ・Shanghai and Shanghai : The Great are trademarks of Activision.

サターン新作タイトルラインナップ

カレンダーの見方

発売日　ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記)………メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記)／予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。

セガサターン

●1月

15日	じゃんぐリズム	アルトロン／5800円
	ザ・スターボウリング Vol.2	アローマ（ユーメディア）／6800円
	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－	キッド／6300円
	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－ 初回限定版	キッド／6800円
	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード／7800円
	卒業アルバム	小学館プロダクション／3800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	ティー・イー・エヌ研究所／5800円
	ファーランドサーガ	テイジイエル（TGL）／6800円
	金田一少年の事件簿　～星見島　悲しみの復讐鬼～	ハドソン／5800円
	ジャングルパーク～サターン島～	BMGジャパン／4800円
	ジャングルパーク～サターン島～限定版	BMGジャパン／5800円
22日	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／7500円
	ソロ・クライシス	クインテット／5800円
	ウィザードリィ ネメシス	ショウエイシステム／6800円
	街	チュンソフト／5800円
29日	魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～	NECインターチャネル／6800円
	ガンブレイズS	キッド／6800円
	坂本竜馬・維新開国	キッド／4800円
	大航海時代外伝	光栄／6800円
	フォトジェニック	サン電子（サンソフト）／6800円
	フォトジェニック 初回限定版	サン電子（サンソフト）／6800円
	本格将棋指南 若松将棋塾	シムス／6800円
	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ／6800円
	仙窟活龍大戦 カオスシード	ネバーランドカンパニー／6800円
	仙窟活龍大戦 カオスシード 初回限定版	ネバーランドカンパニー／6800円
	セガサターンで発見!! たまごっちパーク	バンダイ／6800円
	速攻生徒会	バンプレスト／6800円
	NOON	マイクロキャビン／4800円
	UNO DX	メディアクエスト／4800円

30日 SATURNFAN No.3　2月13日号発売

●2月

5日	くのいち捕物帖	CSK総合研究所／5800円
	Winter Heat	セガ／5800円
11日	Fighting illusion K-1GRAND PRIX・翔（サターンコレクション）	エクシングエンタテイメント／2800円
	テナント ウォーズ	キッド／5800円
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND（サターンコレクション）	ゲーム アーツ／2800円
	2度あることはサンドア～ル（サターンコレクション）	CSK総合研究所／2800円
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サターンコレクション)	セガ／2800円
	サクラ大戦(サターンコレクション)	セガ／2800円
	ラングリッサーⅢ(サターンコレクション)	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／2800円
	SDガンダムGCENTURY S	バンダイ／6800円
	トゥームレイダース（サターンコレクション）	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円
19日	バーチャコップ スペシャルパック	セガ／5800円
2月19日	プロ野球チームもつくろう!	セガ／5800円
	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
26日	バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ／5800円
	ステラアサルトSS	シムス／5800円
	メッセージ・ナビVOL.2	シムス／2800円
	あやかし忍伝くの一番プラス	翔泳社／6800円
	SEGA AGES／パワードリフト	セガ／3800円
	バーニング レンジャー	セガ／5800円
	慟哭 そして…	データイースト／6800円
	湾岸トライアルLOVE	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）／6800円
	悠久幻想曲 2nd Alubum	メディアワークス／5800円
下旬	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ／5800円
	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン／6800円
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／5800円
	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス／7900円
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／6800円
	すごぺんちゃ～～ドラゴンマスターシルク外伝～	データム・ポリスター／5800円
	パチンコホール ～新装大開店～	ネクストン／6800円

●3月

5日	タイムコマンドー	アクレイムジャパン／5800円
	ワイプアウトXL	ゲームバンク／未定
	ナイル河の夜明け	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）／6800円
	VIRTUAL麻雀	マイクロネット／8800円
12日	EVE The Lost One	imadio／7800円
	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／6800円
	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict（サターンコレクション）	ゲーム アーツ／2800円
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄／5800円
	上海 万里の長城(サターンコレクション)	サン電子（サンソフト）／2800円
	バロック	スティング／6800円
	コマンド&コンカー(サターンコレクション)	セガ／2800円
	ダイナマイト刑事(サターンコレクション)	セガ／2800円
	シーバス フィッシング2（サターンコレクション）	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円
19日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～	コナミ／5800円
	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／5800円
26日	プライマルレイジ	ゲームバンク／5800円
	ヘクセン	ゲームバンク／5800円
	提督の決断Ⅲ with パワーアップキット	光栄／9800円
	technomotor	電子メディアサービス／4800円
28日	幻想水滸伝	コナミ／未定
中旬	SAVAKI（サバキ）	マイクロキャビン／5800円
下旬	チョロQパーク	タカラ／5800円
未定	プリンセスクエスト 特別限定版	インクリメントP／5900円
	サイキックフォース	ゲームバンク／5800円
	実況Jリーグ 炎のストライカー	コナミ／5800円
	卒業Ⅲ～Wedding Bell～	小学館プロダクション／未定
	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／5800円
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ／6800円

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

3月未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4800円
	ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－	セガ／5800円
	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円
	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～	ヒューマン／5800円
	クロス探偵物語	ワークジャム／6800円

●4月以降

4月2日	ウイニングポスト3	光栄／6800円
	信長の野望・将星録	光栄／9800円
4月9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／6800円
4月30日	ケリオトッセ！	増田屋コーポレーション／4800円
4月中旬	英雄志願 －Gal Act Heroism－	マイクロキャビン／6800円
4月下旬	王様げーむ	ソシエッタ代官山／6800円
4月未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス／5800円
	スチームハーツ	戯画／6800円
	ゲームで青春	キッド／5800円
	GUNGRIFFON Ⅱ	ゲーム アーツ／未定
	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト／未定
	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ／5800円
7月未定	ウルトラマン図鑑3(仮称)	講談社／未定

●発売日未定

今春	ルパン三世－ピラミッドの賢者－	アスミック／5800円
	制服～ハイスクールカウントダウン～	アローマ（ユーメディア）／未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	SNK／未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／未定
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	エニックス／未定
	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン／5800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／5800円
	Code R	クインテット／未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／未定
	LOOSE（仮称）	シエラ・パイオニア／未定
	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ／未定
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2（仮称）	セガ／4800円
	少女革命ウテナ(仮称)	セガ／未定
	ルームメイト3	データム・ポリスター／5800円
	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット／5800円
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／未定
	ボールディランド	バンプレスト／6800円
	クーリエ・クライシス	BMGジャパン／5800円
	ヘラクレスの大冒険	BPS／5800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ／6800円
	海辺<ビーチ>でリーチ！	毎日コミュニケーションズ／5800円
	クロック！パウパウアイランド	メディアクエスト／5800円
今夏	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M／未定
	アンジェリーク デュエット	光栄／7800円
	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄／9800円
	七つの秘館 戦慄の微笑	光栄／7800円
	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称）	セガ／4800円
	ファインドラブ2	ダイキ／未定
98年未定	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
98年未定	エドワードランディ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	JリーグエキサイトステージV1	エポック社／未定
	アストラスーパースターズ	サン電子（サンソフト）／5800円
	真髄・碁仙人	J・ウイング／8900円
	FAKE DOWN	システムサコム／未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション／未定
	E・TUDE～エチュード～（仮称）	TAKUYO／未定
	ダンジョン・マスター ネクサス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／6800円
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション	レイ・フォース／未定
発売日未定	囲碁	アスキー／6800円
	シミュレーションRPGツクール	アスキー／5800円
	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／未定
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	アルファ・オメガソフト／未定
	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／未定
	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル／6800円
	ドラゴンナイト	エルフ／未定
	CHILL（チル）（仮称）	エレクトロニック・アーツ／5800円
	雷電ファイターズ	エレクトロニック・アーツ／5800円
	神罰 人生の意味	ガイナックス／未定
	スレイヤーズろいやる2（仮称）	角川書店／ESP／未定
	ルナ エターナルブルー（仮称）	角川書店／ESP／未定
	X2	カプコン／5800円
	バイオハザード２	カプコン／未定
	ポケットファイター	カプコン／未定
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン／未定
	頭文字D ～公道最速伝説～	講談社／5800円
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	魔導物語	コンパイル／5800円
	激闘おったまがえる（仮称）	CSK総合研究所／未定
	GT24	ジャレコ／未定
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／未定
	バーチャファイター3	セガ／未定
	ハート オブ ダークネス	セガ／未定
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）	セガ／2800円
	超FLAPPY	デービーソフト／5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	東京幻夢大学（仮称）	ナグザット／未定
	ファンズフォルム	日本MMIテクノロジー／5800円
	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロムビア／未定
	SUPER 301 SQ（仮称）	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産／未定
	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	ネバーランドカンパニー／未定
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ピング／未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク2～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定

THE NEXT NOTICE & INFO.

SATURN FAN

次号No.3は 1月30日(金) 発売予定

●COVER MOTIF：AZEL—パンツァードラグーンRPG—
©SEGA

表紙＆TOP攻略の『AZEL—パンツァードラグーンRPG—』をはじめ、『センチメンタルグラフティ』『街』『サカつく2』など、買ったソフトを120％楽しめる、超濃い攻略はおまかせ!! 春の超新作先取りもお楽しみに!!

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶12月
発売元	❷セガ
開発元	❸エス・エヌ・ケイ
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（11月11日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長／高島寿洋 ●副編集長／加藤政樹 ●編集委員／北根紀子・村田憲生〈編集〉●スタッフ／（東京）荒田茂樹・伊藤博充・生形勝喜・奥村景子・児玉守・渓和彦・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・室田佳彦・山口康弘（仙台）大石美智子・中鉢ゆき子 ●アシスタント／（東京）青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美樹雄・近藤千恵子・田中和也・田中雅邦・松本亮・谷口一茂・野村一真・平岡祐輔・安田達也 （仙台）北村辰巳・千葉和之・畠山薫・平野哲夫 〈情報企画部〉●サブマネージャー／福成雅英 ●スタッフ／池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎晶三・杉村知顕・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・千葉友浩・古屋陽一 〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛 ●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃 〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰 ●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明 ●アシスタント／羽迫新一 〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／大内隆・工藤一樹 ●アシスタント／五十嵐沙織・岩田麻記子・森田智子・山内恵美 （仙台）鈴木享子〈DTP〉●スタッフ／（東京）小菅剛・土本麗子（仙台）中村正吾 ●アシスタント／（東京）五十嵐恭子・筒井享平・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈 （仙台）大久寿之・佐藤祥子 〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド） ●スタッフ／（仙台）今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント（仙台）佐久間弘子〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／大野哲次・菅野まりえ・近藤徹也・藤田芳典 ●デザイン協力／石森康子・オープンハウス・荻原デザイン事務所・株式会社マッシュアイランド・TOP・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ ●印刷／凸版印刷株式会社
©TOKUMASHOTEN Co.,Ltd INTERMEDIA COMPANY1998 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

予告イラスト超募集中!! いまが狙い目!?

⇧福岡県／渚 苺

⇧群馬県／ふじさき

⇧滋賀県／Dr.ミディアム

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!! テーマは問いません。P117のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

アクティブ
〔ガンブレイズS〕……186
SNK
〔リアルバウト餓狼伝説スペシャル〕……143
キッド
〔Pia♡キャロットへようこそ!!〕……187
〔放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－〕…204
〔ゲームで青春〕……213
サクセス
〔COTTOn2〕……74
CSK総合研究所
〔くのいち捕物帖〕……185
〔2度あることはサンドアール（サターンコレクション）〕……185
シムス
〔本格将棋指南　若松将棋塾〕……188
ショウエイシステム
〔ウィザードリィ　ネメシス〕……4
小学館プロダクション
〔卒業Ⅲ～Wedding Bell〕……73
〔卒業アルバム〕……73
セガ・エンタープライゼス
〔「3シロ!DISC」プレゼントキャンペーン／ソフトラインナップ〕……表④
チュンソフト
〔街〕……183
テイジイエル（TGL）
〔ファーランドサーガ〕……70
〔ファーランドストーリー～破亡の舞～〕 71
〔アドヴァンストV.G.〕……71
〔TILK～青い海から来た少女～〕……71
東京ゲームデザイナー学院
〔〈学校〉各種養成講座のご案内〕……140
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈ムック〉超攻略本 ゲームの歩き方シリーズラインナップ〕…202
バンダイ
〔SDガンダム GCENTURY S〕……表③
ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）
〔湾岸トライアルLOVE〕……6
毎日コミュニケーションズ
〔ひみつ戦隊メタモルV〕……72
ワークジャム
〔クロス探偵物語〕……184
ワープ
〔〈発売機種未定〉D2〕……表②

GAME INDEX

〈セガサターン〉

AZEL -パンツァードラグーンRPG- …64、179
ADVANCED WORLD WAR-千年帝国の興亡-…101
EVE The Lost One……144
ヴァンパイア セイヴァー……51
Winter Heat……68
UNO DX……171、181
馬なり1ハロン劇場……201
X-MEN VS.STREET FIGHTER……201
R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL……200
王様げーむ……62
ガイアブリーダー……201
下級生……107
カルドセプト……201
グランディア……30
Code R……148
この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO……111
坂本竜馬・維新開国……168
サターンボンバーマン ファイト!!……200
ZAP！ SNOWBOADING TRIX'98……179
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 …86、201
シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨人 …40
じゃんぐリズム……169、180
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド …46
新世紀エヴァンゲリオン セカンドインプレッション …116
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝……115
水滸伝・天導一〇八星……201
スーパーロボット大戦F 完結編……54
ステラアサルトSS……158
SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2 …201
セガサターンで発見!! たまごっちパーク…208
仙窟活龍大戦 カオスシード……160、177
センチメンタルグラフティ……8、176
卒業Ⅲ～Wedding Bell～……150
速攻生徒会……175、180
ソニックジャム……116
ソロ・クライシス……164、177
大航海時代外伝……166、177
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに……154
チョロQパーク……208
ティンクルスター スプライツ……200
DESIRE……109
ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～ …206
七ツ風の島物語……103
NOON……174、180
信長の野望・将星録……205
バロック……156
フォトジェニック……179
プリズナー オブ アイス～邪神降臨～……178
プリンセスクエスト……207
プロ野球チームもつくろう!……67
ヘクセン……209
ポケットファイター……207
本格将棋指南 若松将棋塾……170、181
街……22、178
魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～ …172、178
マリオ武者野の超将棋塾……181
ラストブロンクス……105
ルームメイト3……60
ワイプアウトXL……209
惑星強襲オヴァン・レイ クォヴァディス2 115
わくわくぷよぷよダンジョン……152

〈業務用〉

セガラリー・チャンピオンシップ2……196
マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ ヒーローズ …198

PlayStation
SEGASATURN
WAI WAI KID
思い通りの青春、あじわえます
テストで100点を取った
本当は…
主婦　28才
本当は…
サラリーマン　27才
本当は…
OL　26才
本当は…
魚屋　33才
ゲ〜〜ムで〜
青春
©1998 KID
'98年3月発売予定 プレイステーション セガサターン同時発売
標準価格¥5,800（税抜）
●なんと、サイコロ（ルーレット）が無い●好きな人と恋愛・結婚ができます
●なりたい職業になれます●思い通りの青春をつくることができます
※画面は開発中のものです。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。" "マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーなどでお求めください。

バンダイの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は 市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI

SATURNFAN
1998年1月30日号 No.2
平成10年1月30日発行
第10巻第2号(通巻122号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244
編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613
定価540円 本体514円
T1123315010546

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998

印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 23315-1/30